¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro GAMER

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

NUEVOS HORIZONTES PARA ANIMAL CROSSING

REPASAMOS TODAS LAS ENTREGAS DE LA SAGA HASTA SU ESTRENO EN SWITCH

THE GREAT ESCAPE

LA EVOLUCIÓN DEL REY ISOMÉTRICO DE LAS FUGAS

POLE POSITION

LA HUELLA DE NAMCO SIGUE EN EL ASFALTO

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

LOS MAESTROS JEDI DE BIOWARE NOS REVELAN LA GÉNESIS DE SU LEGENDARIO ACTION RPG

MARBLE MADNESS

UNA CANICA, SEIS FASES, UNA COIN-OP MÍTICA

JET SET WILLY

LOS 60 NIVELES, ANALIZADOS POR SU CREADOR, MATTHEW SMITH

JUGAR CON LOS PIES

CUANDO LA DIVERSIÓN VA MÁS ALLÁ DE UN SIMPLE PAD

DENTRO DE ARC SYSTEM WORKS

MINORU KIDOOKA NOS ACOMPAÑA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE SU ESTUDIO

GUÍA DE COMPRAS DE CASTLEVANIA

¿CUÁNTO PAGARÍAS PARA HACERTE CON TODO EL LEGADO DE LOS BELMONT?

RETROHOBBY
Volumen 6

116 PÁGINAS
PVP 4'99€
PVP Canarias 5'14€
POR LOS EXPERTOS DE HOBBY
RETRO HOBBY
LA MEJOR RECOPILACIÓN DE CONTENIDOS RETRO | EDICIÓN COLECCIONISTA
CON CONTENIDOS DE RETROGAMER ESPAÑA
VOLUMEN 6
PASIÓN POR LOS CLÁSICOS
COMPAÑÍAS CON MUCHA HISTORIA
Capcom y sus 40 años • 50 hitos de Konami • Koei: 40 años de estrategia
Topo Soft: la guarida del videojuego español • Investrónica...
MADE IN SPAIN
35 años del Amstrad CPC 464 en España • De Goodiffe a Abu Simbel...
REPORTAJES
Mega Drive Mini • Nostalgia por el fútbol clásico • Dreamcast...
CLÁSICOS CON MUCHO QUE CONTAR
Zelda: Link's Awakening • Tecmo Cup Soccer • Aladdin • Sabrina...
RETRO HOBBY
EDICIÓN COLECCIONISTA VOLUMEN 6
EXTRA HOBBY CONSOLAS 17

¡Ya a la venta!

Por los expertos de
HOBBY CONSOLAS
Con contenidos de **Retrogamer** España

YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio K+ KIOSKO Y MÁS

Y en store.axelspringer.es

SUMARIO

>> Retro Gamer 31 La revista favorita de los Sith

RETRORADAR

04 **Evercade**
¡Viva el formato físico!
06 **Amstrad Eterno**
Nos chifla el CPC.
08 **Space Moves**
La versión definitiva.
09 **Kunio a mansalva**
18 clásicos en 1.
10 **Libros**
¡Y un Blu-ray!

LA HISTORIA DE

12 **Star Wars: KOTOR**
22 **Pole Position**
38 **Animal Crossing**
48 **La saga Strike**
62 **Falcom**
68 **Time Crisis**
72 **Twin Cobra**
78 **Bactron**
94 **Marble Madness**
108 **Psycho Pigs UXB**
118 **Nosferatu**
120 **Fist II**
132 **Deliverance**

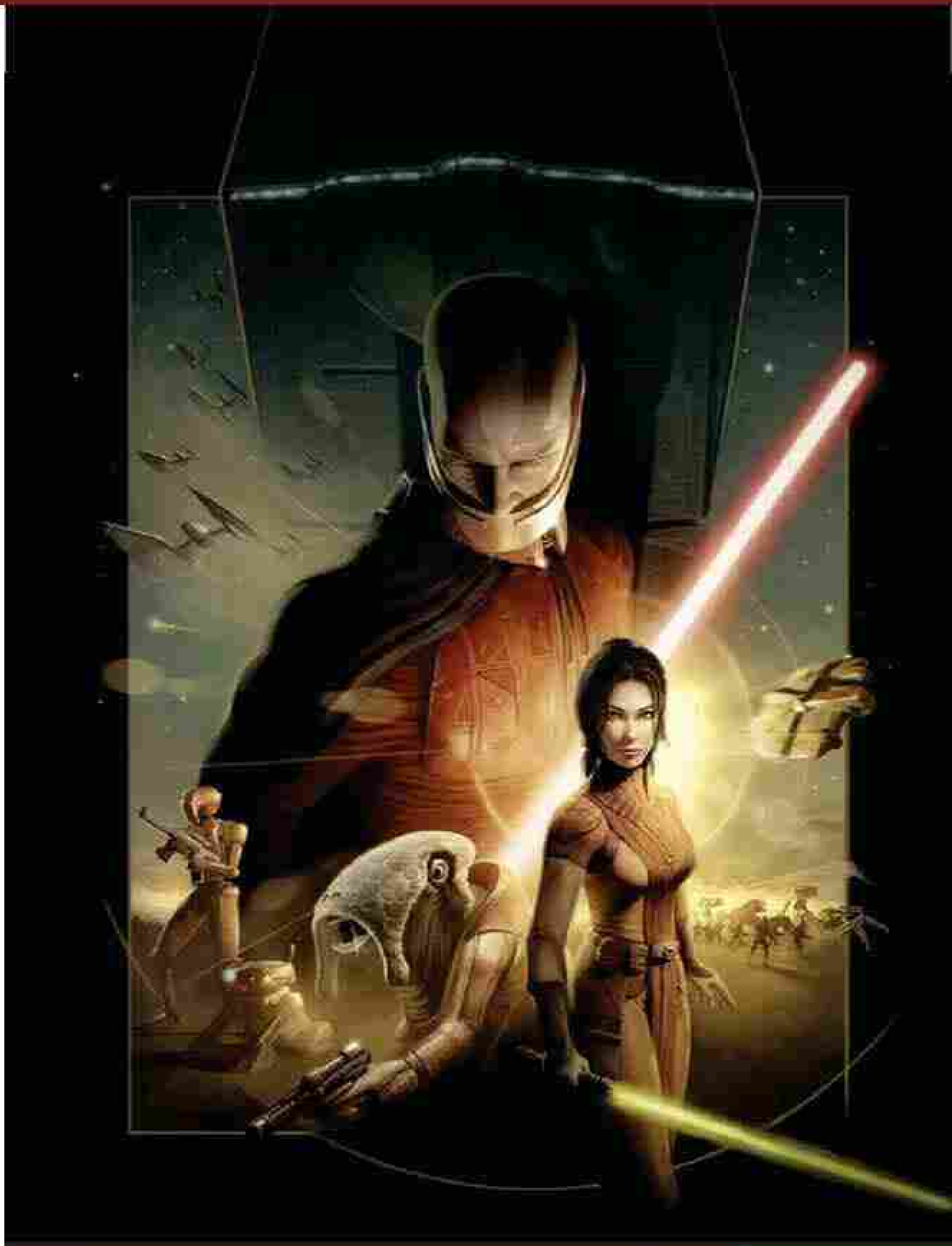
REPORTAJES

28 **Jet Set Willy.** Cada nivel, analizado por su creador.
42 **Animal Crossing: New Horizons.** Monería extrema en Switch.
56 **Toni López Yeste.** El artista de Gaelco.
82 **Arcades en Amiga y ST.** Duelo de ports para 16 bits.
88 **Arc System Works.** Unos auténticos artesanos.
100 **Jorge Granados.** Todo un todoterreno Made in Spain.
110 **Todo de importación.** Inéditos en Occidente.
124 **Jugar con los pies.** ¡Mira mamá, sin manos!
136 **The Great Escape.** Fugas isométricas.
142 **Castlevania.** ¿Cuánto pagarías por cada juego?

PANTALLA FINAL

146 **Command & Conquer**

fotowarez.net

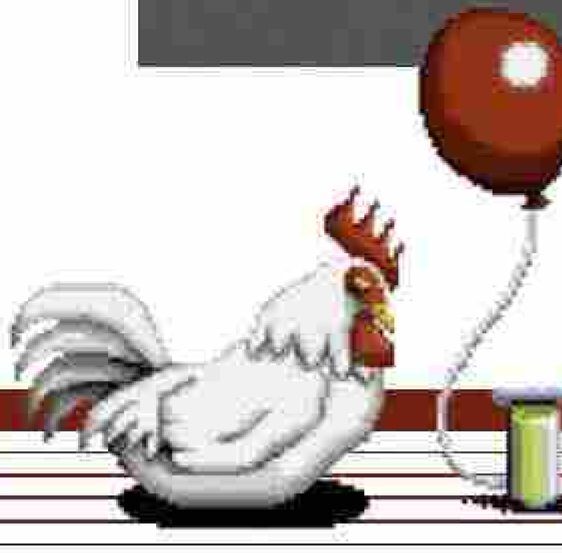


22 Pole Position

Namco nos enseñó con dolor la importancia de frenar en las curvas

12 STAR WARS: KOTOR

Para muchos sigue siendo el mejor videojuego jamás creado sobre el universo de Star Wars. Hablamos con los veteranos de BioWare que gestaron este rompedor Action RPG.



110 Todo de importación

Los mejores videojuegos que jamás salieron de las fronteras de Japón. ¿Cuántos conoces?

136 The Great Escape

Y otras joyas isométricas de John Heap

EVERCADE: LA PORTÁTIL DISEÑADA PARA EL RETRO

KOCH MEDIA DISTRIBUIRÁ EN ESPAÑA ESTA NUEVA CONSOLA, QUE NOS PERMITIRÁ DISFRUTAR DE CLÁSICOS LICENCIADOS EN FORMATO CARTUCHO.

Dicen que el formato físico tiene los días contados, pero los amantes del Retro moriremos defendiéndolo con uñas y dientes. Por eso, desde Retro Gamer nos alegra anunciar que desde el próximo 22 de mayo podremos disfrutar en España de Evercade, una nueva portátil diseñada por y para los amantes de los juegos clásicos. Koch Media será la encargada de distribuir en nuestro país la máquina y su apetitoso catálogo de cartuchos. Evercade no contará con conexión a Internet, actualizaciones o tienda digital. Sus creadores querían respetar las sensaciones de antaño, el encanto de comprar un cartucho con su caja y sus instrucciones, y para ello han reclutado a algunas de las marcas más legendarias de la historia para alimentar una portátil con la que podrás revivir clásicos de 8 y 16 bits a través de su pantalla de 4,3 pulgadas o conectándola al TV a través del HDMI.

Evercade contará con una variada selección de cartuchos que reúnen el legado de compañías como Namco, Interplay, Data East, Technos, Atari o Interplay. Y también contará con recopilatorios más eclécticos, como el de Piko Interactive (que combina juegos inéditos como el port de *The Way of the Exploding Fist* para NES a joyas como *The Immortal* o *Jim Power*) o *Mega Cat Studios Collection I* (con producciones más recientes, como *Coffee Crisis*). En septiembre llegará *Atari Lynx Collection I*, con 17 incunables de la talla de *Scrapyard Dog*, *Dracula the Undead*, *Gordo 106* o *Super Squeek*.

El precio de la Evercade será realmente tentador. El Premium Pack (89,99€) incluirá la consola y tres recopilatorios (*Namco Museum Collection I*, *Atari Collection I* e *Interplay Collection I* (este último con *ClayFighters*, *Battle Chess* y *Earthworm Jim* entre su catálogo), mientras que el Starter Pack (69,99€) ofrecerá la consola y el *Namco Museum Collection I* (con 11 clásicos, entre los que incluyen los ports NES de *Xevious*, *Pac-Man* o el *Battle Cars* de SNES). Evercade contará desde el día de salida con 11 lanzamientos distintos (que reúnen más de 120 clásicos) y sus creadores ya están preparando más recopilatorios de cara al último trimestre del año. ✱

02
EVERCADE
MULTI GAME CARTRIDGE
NAMCO COLLECTION I
NAMCO MUSEUM
COLLECTION I
04
INTERPLAY COLLECTION I
03
DATA EAST COLLECTION I
10 GAMES INCLUDED
DATA EAST

» Cada cartucho de Evercade estará centrado en el legado de una compañía. Entre los 11 lanzamientos iniciales hay volúmenes dedicados a Namco, Interplay y Atari (estas tres, por partida doble), Data East, Mega Cat Studios, Piko Interactive y Technos (toda una tentación que reúne desde *River City Ransom* a *Super Dodge Ball*, *Renegade* y las dos primeras entregas de *Double Dragon* y el *Super Double Dragon* de SNES).

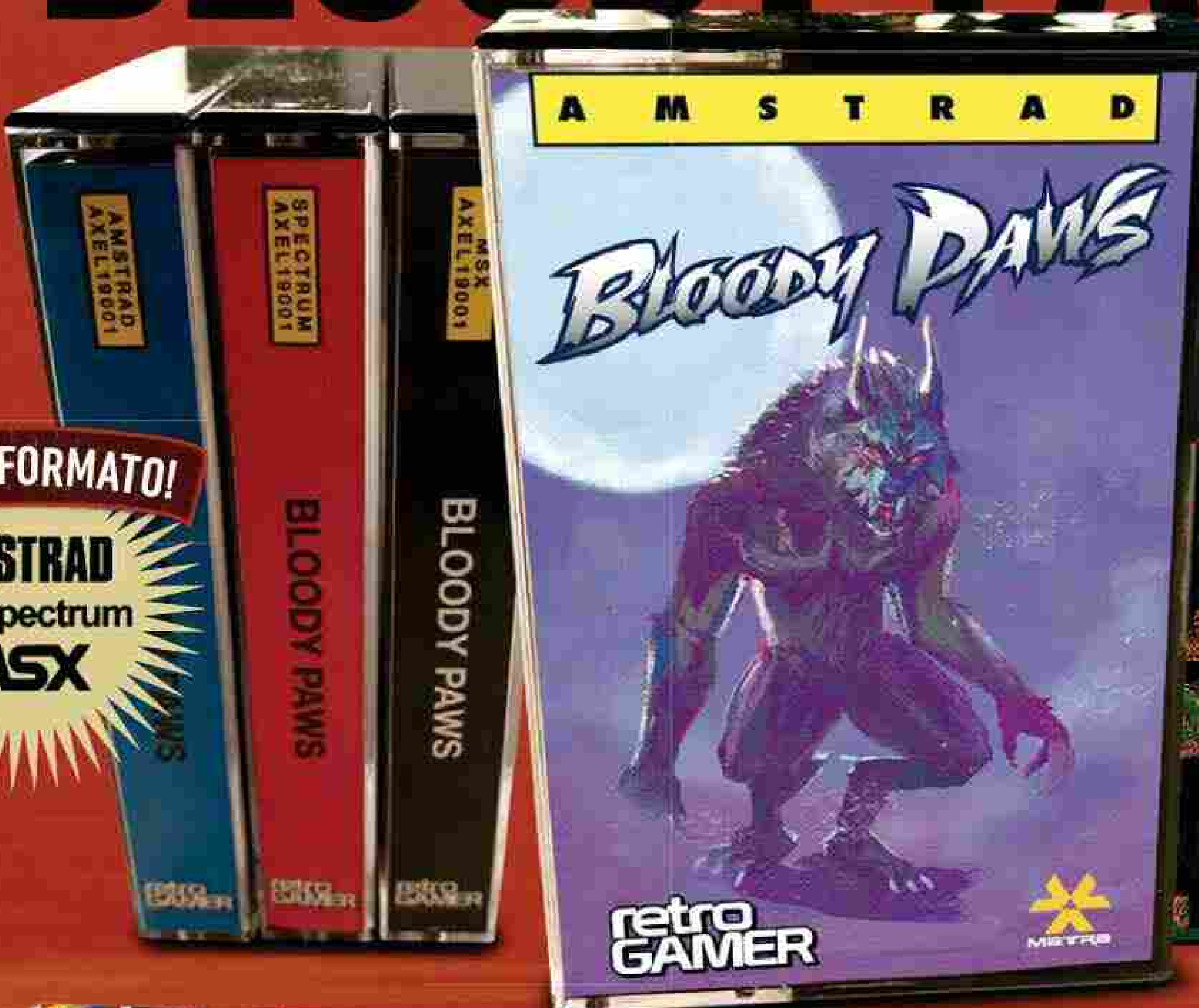
TIME 05:14
×05
POW
LIFE

15150
15150
MENU
SELECT
START
EVERCADE

SUSCRÍBETE A **RETROGAMER** Y LLÉVATE...

LA EDICIÓN EXCLUSIVA DE

BLOODY PAWS


AMSTRAD
AXEL19001
SPECTRUM
AXEL19001
MSX
AXEL19001
BLOODY PAWS
BLOODY PAWS
AMSTRAD
Bloody Paws
retro GAMER
METRO

¡ELIGE FORMATO!

AMSTRAD
ZX Spectrum
MSX

BLOODY
SCORE 00000
TIME 3:55
Part 1
BLOODY
SCORE 00100
TIME 2:45

retro GAMER
RESIDENT EVIL 2

4 RETROGAMER

+ BLOODY PAWS
SPECTRUM / MSX / AMSTRAD

POR SOLO 27€

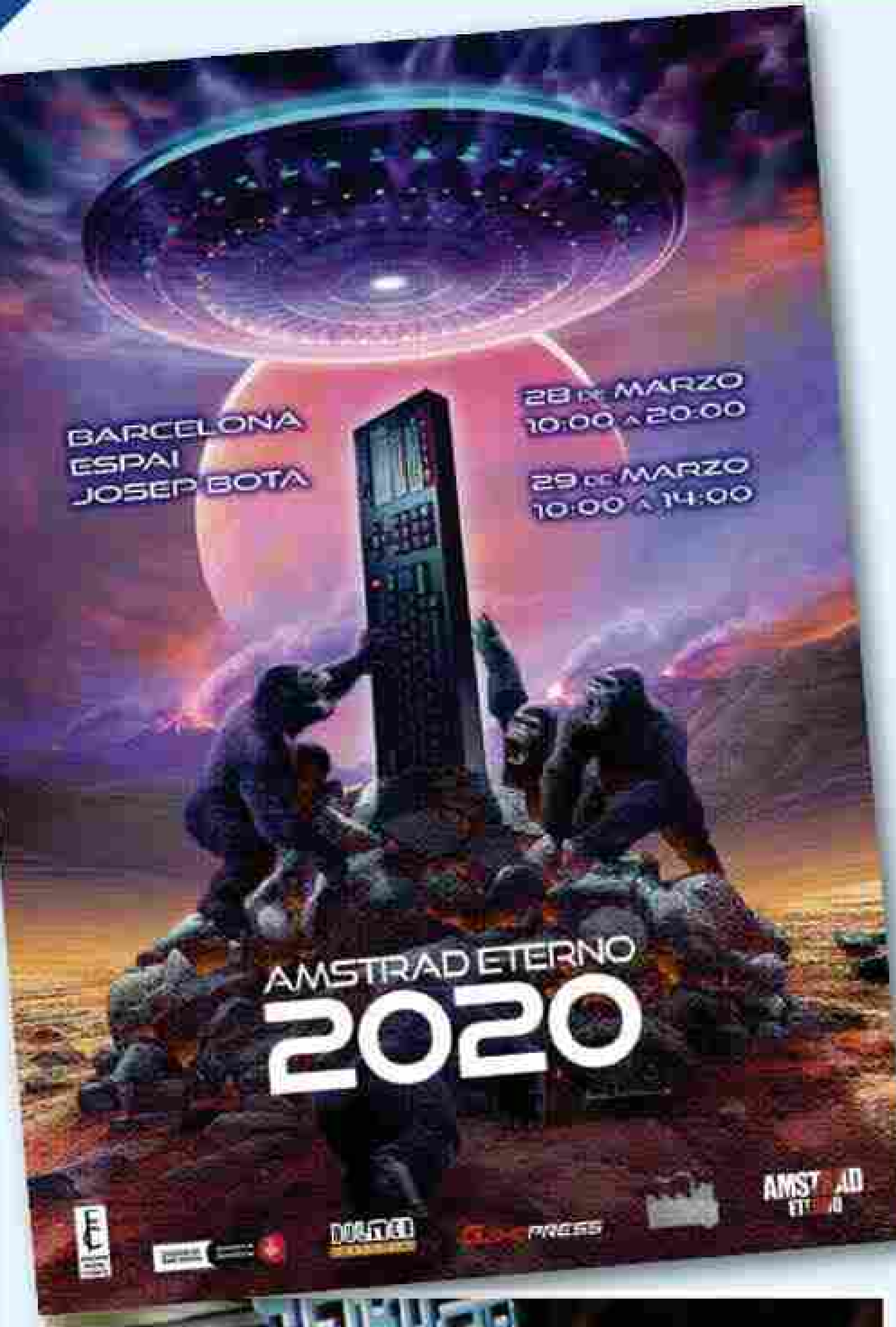
Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **902 540 777 /** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA FIN DE EXISTENCIAS. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

TIENES UNA CITA CON AMSTRAD ETERNO 2020

DOS DÍAS PARA DISFRUTAR DEL CPC



Amstrad Eterno cumple cinco años de vida y lo celebrará a lo grande con una nueva edición, que vuelve a tener como marco la antigua fábrica de hilatura Fabra i Coats, en el Espai Josep Bota de Sant Andreu, Barcelona. Si vivís en la Ciudad Condal, para cuando leáis estas líneas aún estaréis a tiempo de disfrutar de dos jornadas dedicadas en cuerpo y alma al legado del inolvidable Amstrad CPC. El evento tendrá lugar los días 28 y 29 de marzo, en un horario de 10 a 20 horas el sábado y de 10 a 14 horas el domingo.

Uno de los principales fuertes de cada entrega de Amstrad Eterno es su cartel. El de este año rinde homenaje a *2001: Una Odisea del Espacio* y viene firmado por el gran Ángel Luis Sánchez, autor de las carátulas de *El Poder Oscuro* y *Jungle Warrior*, entre otros clásicos de la Edad de Oro del Software Español. Sánchez también fue el responsable de la portada del libro *Un Pasado Mejor*.

Y hablando de aquella inolvidable época, Amstrad Eterno contará entre sus ponentes con algunos primeras espadas de la época: Pablo Ruiz y Luis Rodríguez de Dinamic, Isidro Gilabert y Alberto J. González de New Frontier y Bits Managers y nada menos que con José Luis Domínguez, el fundador de Amstrad España. Será una oportunidad única para que os firme vuestro ejemplar de *Queremos su dinero*, el magistral libro que nuestro compañero Jesús Martínez del Vas dedicó a la trayectoria de Domínguez, un auténtico visionario de la industria española.

Amstrad Eterno rendirá homenaje, por partida doble, a Juan Giménez. Por un lado podréis disfrutar de una exposición dedicada a su obra (tanto en el campo de los cómics como en su faceta como ilustrador de portadas de videojuegos), y por otro acogerá una charla en la que diversos ilustradores de videojuegos de la época y ex-compañeros de Giménez compartirán anécdotas y vivencias relacionadas con su obra. La charla contará con Ángel Luis Sánchez de Zigurat, Ciruelo Cabral, Ángel Luis González de Dinamic y Estudio 21/9, Fernando San Gregorio de Dinamic/Topo Soft, Raúl Ortega de Dinamic y José Vicente Pons de Ópera Soft/Comix.

Si aún recuerdas los míticos cargadores de *Micromanía* no deberías perderte el Podcast en directo que organizarán los chicos de Retromania30, en el que entrevistarán al autor de la mayoría de pokes y cargadores que aparecieron en la primera y segunda época de la inolvidable cabecera de Hobby Press: Pedro José Rodríguez. Esperamos que alguien le pregunte los motivos de aquellos listados tan kilométricos.

Amstrad Eterno 2020 también contará dos charlas de programación a cargo de Fran Gallego (una el sábado y otra el domingo), y será el marco de la presentación y lanzamiento de *Space Moves*, de Retrobytes Productions.

Como siempre, la feria acogerá la entrega de los premios internacionales Amstrad Eterno, y contará con stands dedicados a la venta de ordenadores, periféricos y juegos. Además, gracias a las asociaciones AAMSX, Explora Commodore y ZXDev podréis disfrutar con diversos ordenadores MSX, C64, Amiga y ZX Spectrum. ✱

SUSCRÍBETE A

HOBBY CONSOLAS

12 números de Hobby Consolas (Edición en papel + edición digital)

+ Auriculares Gaming Multiplataforma Ukkonen

UKKONEN PRO
HIGH PERFORMANCE STEREO GAMING HEADSET
PS4 MULTIPLATFORM
XBOX ONE·SWITCH·PC·MAC
INDECA

HOBBY CONSOLAS
FINAL FIGHT 30 AÑOS
JUEGOS EN EL LIMBO
DRAGON BALL Z KAKAROT
2019 EN CIFRAS
POKÉMON MUNDO MISTERIOSO
REGALO PÓSTER DOBLE
AVENTURAS DE ENSUEÑO
GHOST OF TSUSHIMA • CYBERPUNK 2077

~~87'83€~~

POR SOLO **45€** GASTOS DE ENVÍO INCLUIDOS

CARACTARÍSTICAS

- Auricular **gaming multiplataforma**. ▸ **Sonido estéreo de alta calidad**, 50 mm de driver con sonido **envolvente**.
- **Control de volumen** independiente con botón de mute para separar el audio del canal de voz. ▸ **Micrófono flexible y retráctil**, extraíble del auricular. ▸ **Conexión minijack** de 3.5mm y 1 m. de cable. **Compatible** también con PC, móviles y tablets.

PVP RECOMENDADO **49'95 €**

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/hobbyconsolas** Por teléfono en el **902 540 777** Por email: **suscripcion@axelspringer.es**

Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Hobby Consolas en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

Oferta sujeta a disponibilidad de stock. Los artículos de regalo pueden agotarse durante la vigencia de esta publicidad. Si así fuera, nos pondríamos en contacto contigo para cambiar la elección de oferta. En cumplimiento de la normativa legal vigente en materia de protección de datos personales, te informamos de que tus datos formarán parte de un fichero propiedad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu suscripción y ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición, deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. en la dirección C/ Santiago de Compostela 94, 28035, Madrid. No se aceptan suscripciones fuera del territorio español. Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Axel Springer España se reserva el derecho a modificar esta oferta sin previo aviso.

SPACE MOVES REGRESA AL AMSTRAD CPC

DESARROLLADO POR RETROBYTES

Por Atila Merino "blackmores"

Lejos queda ya aquel 31 de octubre de 2015 en el que Toni Ramírez se proclamó ganador absoluto en la tercera edición de la CPCRetroDev gracias a su primer videojuego para Amstrad CPC, Space Moves. La competición alicantina fue testigo del sucesor espiritual de la mítica saga Moves de Dinamic, compuesta hasta entonces por la trilogía Army, Navy y Arctic. En aquella primera versión, el desarrollador barcelonés se ocupó de la programación y el apartado gráfico, mientras que la música y los efectos de sonido recaerían sobre el talentoso McKlain, un valor seguro a la hora de crear composiciones para sistemas de 8 bits.

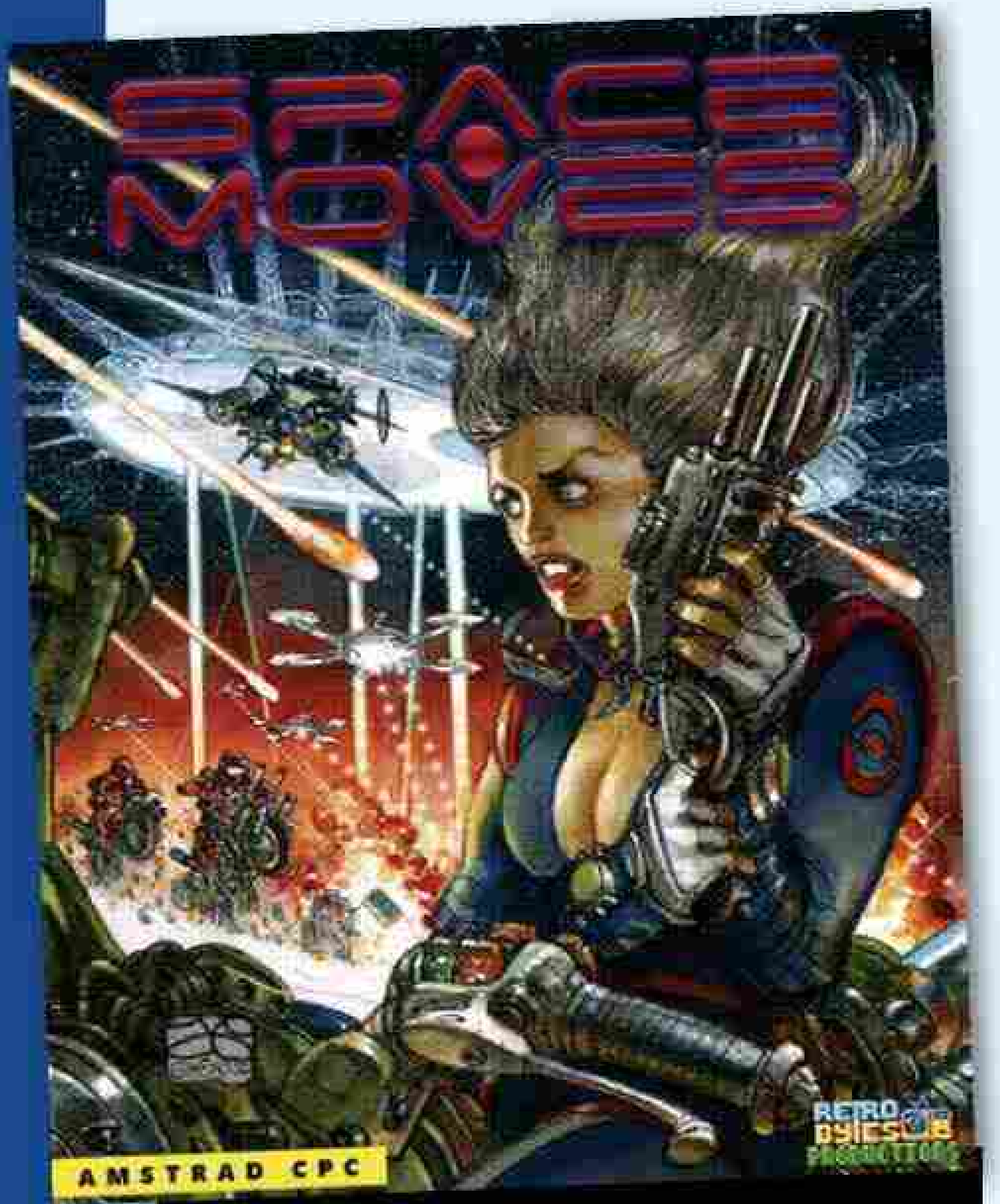
Toni, siempre perfeccionista, decidió mejorar su creación nada más recibir el merecido premio, así que se unió, poco después, al desarrollador Alex Layunta y al reputado músico de la Edad de oro del software español, José Antonio Martín, ampliando de esta manera el grupo Retrobytes Productions que Alex había creado años atrás para dar vida a sus propios juegos de ZX Spectrum.

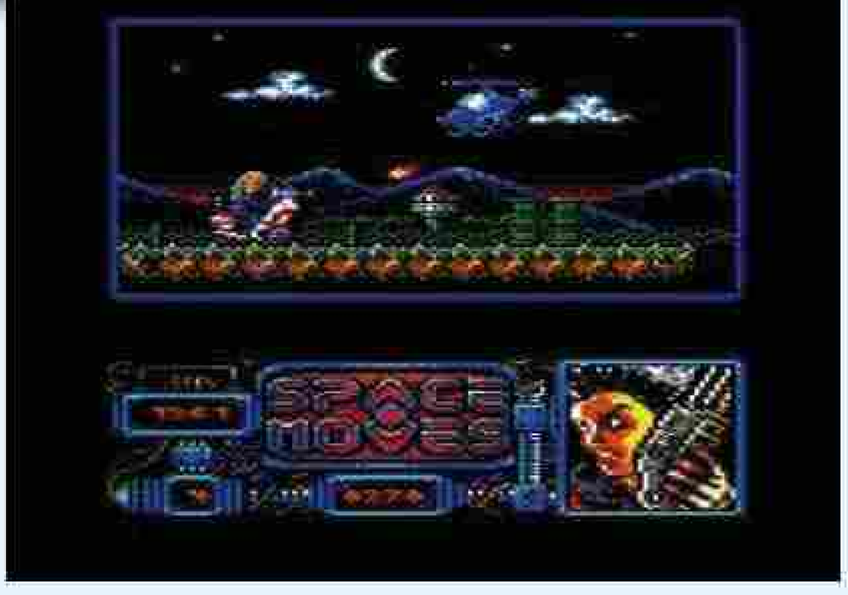
Tras más de cuatro años de mejoras constantes, rehaciendo todos y cada uno de sus apartados, la versión definitiva de Space Moves está completa por fin. El juego ha sido reprogramado de nuevo, con un apartado gráfico creado desde cero por Alex en un impecable modo 0 de 16 colores. Los sprites originales que Toni había reciclado de varios clásicos de Dinamic (la nave de Phantis y el batiscafo de Navy Moves, entre otros) son ahora completamente originales, con el diseño impecable al que nos tiene acostumbrados este gran grafista en otros juegos para el ordenador de Alan Sugar, como Outlaws, The World War Simulator: Part II y Jarlac.

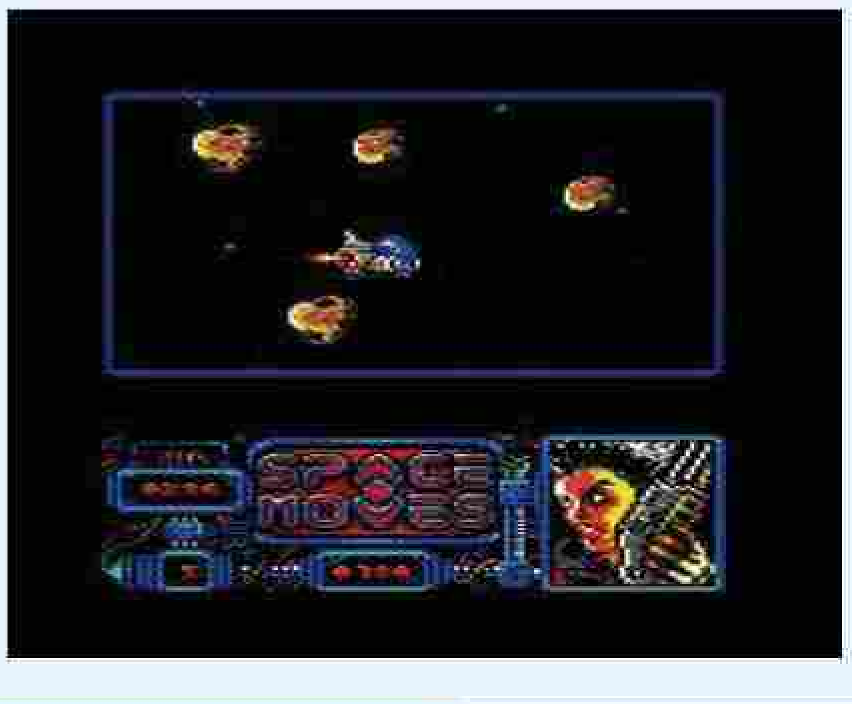
El cambio gráfico es absolutamente brutal, incluyendo nuevos enemigos y otros elementos que, ahora sí, lo elevan entre lo más granado del CPC en este apartado. En lo que respecta a la banda sonora, sucede tres cuartos de los mismo, y es que McKlain ha ampliado sus composiciones, haciéndolas mejores de lo que ya eran.

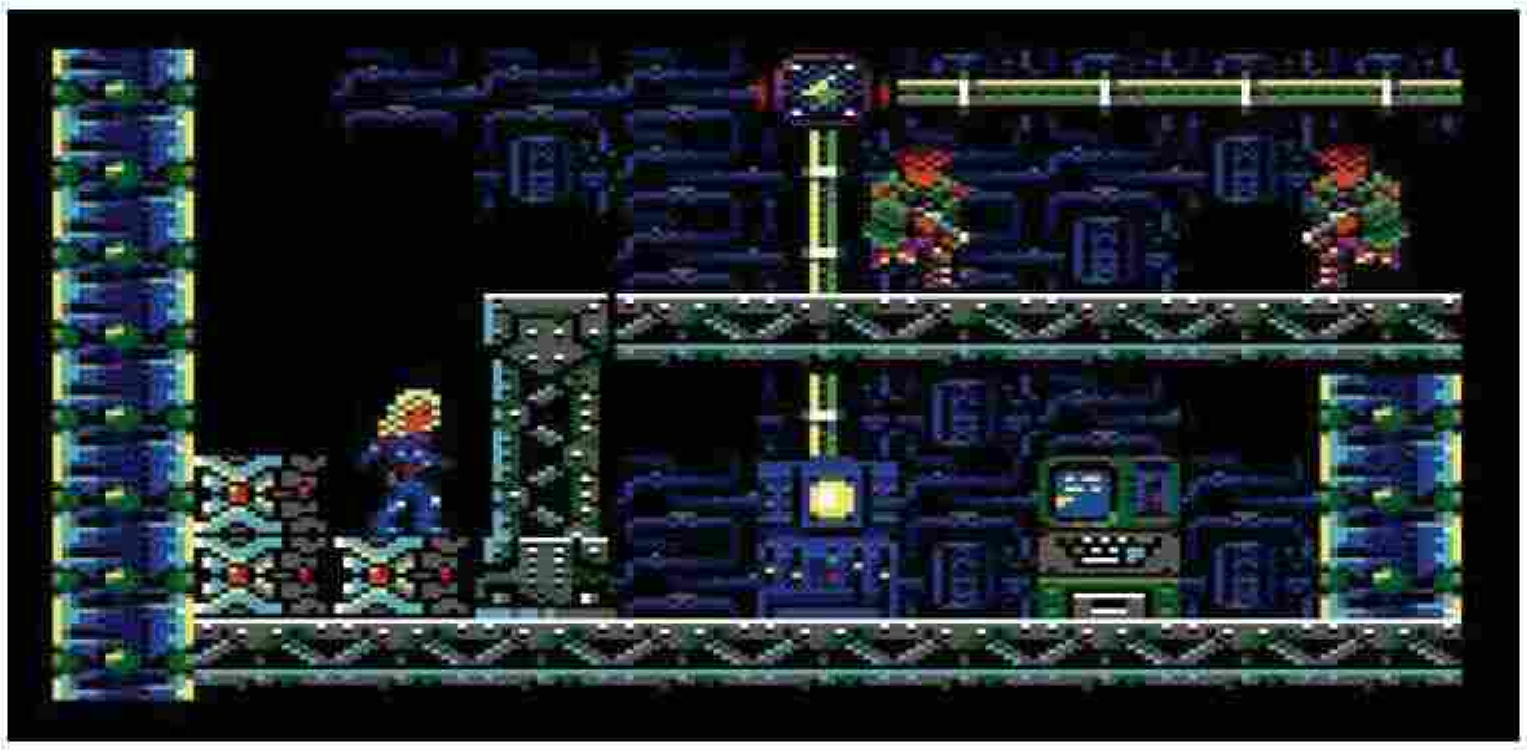
Pero no se acaban ahí las novedades, y es que ahora el juego se compone de dos cargas totalmente diferentes, la ya conocida hasta el momento, con un nivel principal completamente nuevo, y una segunda en la que recorreremos a pie una base casi tan extensa como Jarlac, su juego anterior.

Para esta segunda carga, José Antonio Martín ha compuesto varios temas musicales de notable calidad, algo totalmente normal teniendo en cuenta que se trata del mítico músico de Rescate Atlántida, Astro Marine Corps o Risky Woods, entre otros tantos clásicos. Pero si de cracks se trata, no podemos olvidar la espectacular ilustración que el maestro del cómic Juan Giménez (entre cuyas ilustraciones se encuentran las portadas de los videojuegos Sol Negro, Toi Acid Game, Casanova, Mutan Zone, etc) se encargó de dibujar para la portada del juego, casi treinta años después de su última intervención en el sector. Space Moves contará con su correspondiente edición física a partir del 28 de marzo, cuando se podrá conseguir, en primicia de la mano de Matra, en la quinta edición de la feria Amstrad Eterno de Barcelona. Nunca llegamos a probar el Desert Moves que se anunciaba al completar Arctic Moves, pero ahora podremos disfrutar de una cuarta entrega, no oficial, que nos llevará directamente al Espacio. ✱







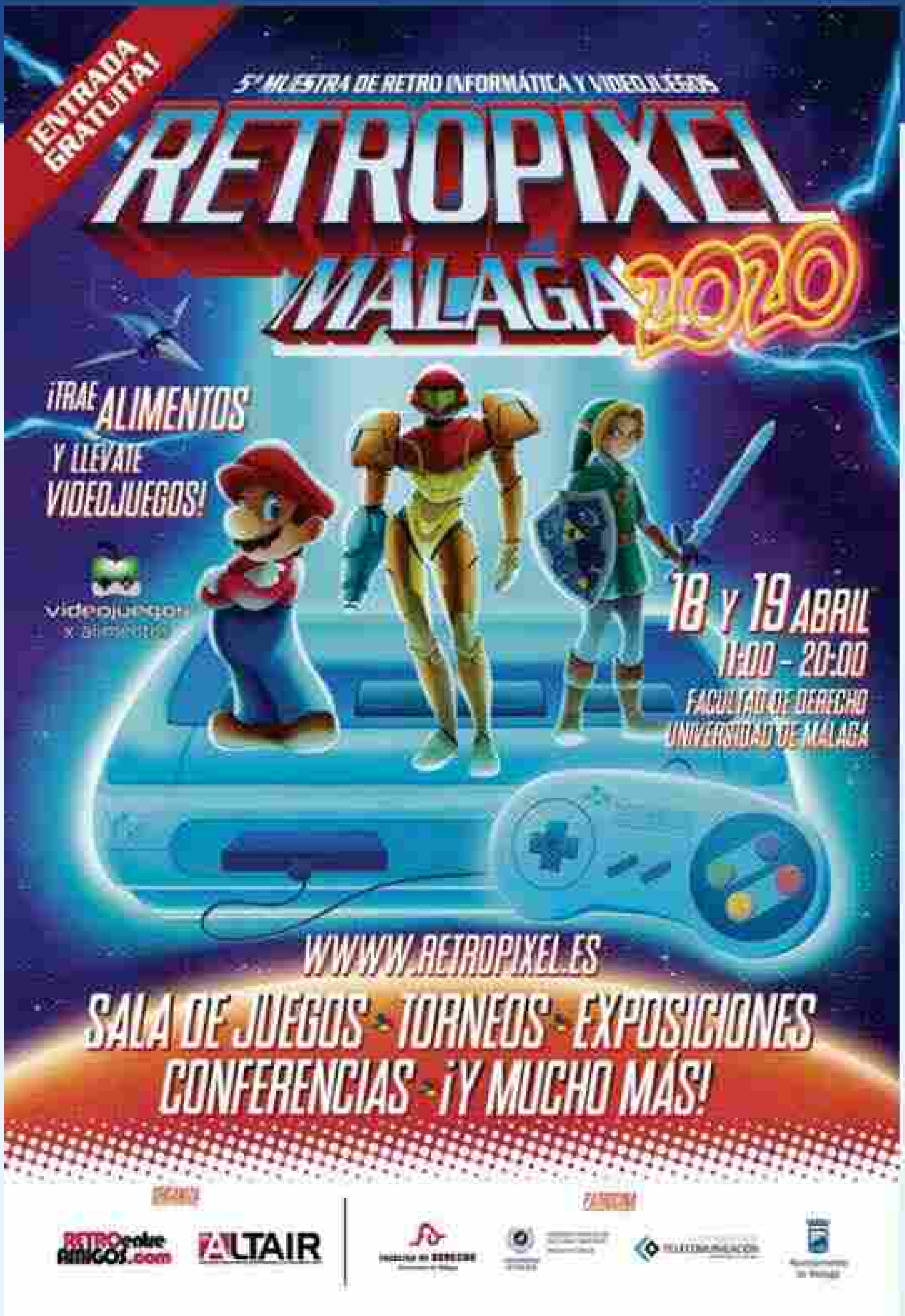


RETROPIXEL MÁLAGA 2020

CONFERENCIAS, TALLERES, CONSOLAS Y DIVERSIÓN PARA TODA LA FAMILIA

Los próximos días 18 y 19 de abril tendrá lugar la quinta edición de RetroPixel Málaga, una feria orientada a toda la familia, con entrada gratuita, organizada por la Asociación Lúdico Técnica de Aficionados a la Informática Retro (ALTAIR). Este año RetroPixel 2020 estará dedicada al aniversario de la inolvidable SNES, y como en años anteriores, estará ubicada en el hall de la Facultad de Derecho de la Universidad de Málaga, en horario ininterrumpido de 11 a 20 horas, tanto el sábado como el domingo. Además de una completa exposición de sistemas clásicos, podréis disfrutar a vuestras anchas con más 60 ordenadores, consolas y máquinas recreativas. Habrá torneos de videojuegos clásicos y Scalextric (con premios), talleres a cargo de la Red Andaluza de Robótica y Tecnología Educativa, en los que niños de entre 8 y 11 años podrán crear su propio mando de videojuegos con *MakeyMakey*, y diferentes stands de desarrolladores y asociaciones como Videojuegos por Alimentos (cuya labor nunca dejaremos de aplaudir).

Los fans del retro disfrutarán a lo grande con las cuatro charlas programadas, que correrán a cargo de la ilustradora Lorena Azpiri, los míticos Paco Pastor y Rafa Gómez (pura historia viva de ERBE), nuestro colega Jesús Martínez del Vas (que presentará su colosal libro *Queremos su Dinero*) y dos auténticas leyendas de Dinamic: Nacho Ruiz "Snatcho" y Luis Rodríguez. Para saber más, visita la web *retropixel.es*. ✱


¡ENTRADA GRATUITA!
5ª MUESTRA DE RETRO INFORMÁTICA Y VIDEOJUEGOS
RETROPIXEL
MÁLAGA 2020
¡TRAE ALIMENTOS Y LLÉVATE VIDEOJUEGOS!
videojuegos x alimentos
18 Y 19 ABRIL
11:00 - 20:00
FACULTAD DE DERECHO
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA
WWWW.RETROPIXEL.ES
SALA DE JUEGOS · TORNEOS · EXPOSICIONES
CONFERENCIAS · ¡Y MUCHO MÁS!
ORGANIZA
PATROCINA
ALTAIR

くにまさ「はやくしねぇかい！
ふんぞうおやぶんが てぇへんなんでぇ！

UN ATRACÓN DE KUNIO-KUN

ARC SYSTEM WORKS REÚNE 18 CLÁSICOS DE TECHNOS EN UN PACK ESENCIAL

Dijeron que honrarían el legado de Technos y vive Dios que lo están cumpliendo. Arc System Works reúne en *Double Dragon & Kunio-kun Retro Brawler Bundle* 18 clásicos de los maestros del "yo contra el barrio" en un lanzamiento digital para PS4 y Switch. El listado de juegos que despliega es para quitar el sentido, aunque nos ha decepcionado un poco que solo se hayan centrado en las entregas para NES, dejando fuera las recreativas y las entregas para otras consolas. El lote se compone de la trilogía *Double Dragon*, *Renegade*, *Super Dodge Ball*, *River City Ransom* y *Crash'n the Boys Street Challenge*, a los que se unen, y esto es lo gordo, una sartenada de títulos de la saga de Kunio inéditos hasta la fecha en Occidente: *Nekketsu Renegade Kunio-Kun*, *Nekketsu Renegade Kunio-kun*, *Nekketsu High School Dodgeball Club*, *Downtown Nekketsu Story*, *Nekketsu High School Dodgeball Club - Soccer Story*, *Downtown Nekketsu March Super-Awesome Field Day!*, *Downtown Special Kunio-kun's Historical Period Drama!*, *Go-Go! Nekketsu Hockey Club Slip-and-Slide Madness*, *Surprise! Nekketsu New Records! The Distant Gold Medal*, *Nekketsu Fighting Legend*, *Kunio-kun's Nekketsu Soccer League* y *Nekketsu! Street Basketball All-Out Dunk Heroes*. Una ocasión única para disfrutar, por primera vez en inglés, de toda una leyenda de la historia de la Famicom. ✱

SURVIVAL HORROR
50 VIDEOJUEGOS DE TERROR
HARDCORE GAMING 101 PRESENTS
WRESTLING WITH PIXELS
THE WORLD TOUR OF WRESTLING GAMES
SANGRE, SUDOR Y PÍXELES
JASON SCHREIER
Atari 2600/7800: a visual compendium
MSX
Primera Generación
José Manuel Fernández "Spidey"
THE UNTOLD HISTORY OF JAPANESE GAME DEVELOPERS
JOHN SZCZEPANIAK

CINCO LIBROS IRRESISTIBLES Y UN BLU-RAY MUY ESPECIAL

RETRO, TESTIMONIOS DESGARRADORES Y DIOSES DE LA INDUSTRIA NIPONA

Parecía que el torrente editorial se detendría a principios de año, pero 2020 ha arrancado con una intensidad inusitada, y bastante agresiva para nuestro bolsillo. Ojo a estas novedades, en las que incluimos por primera vez un Blu-ray.

Empezamos por el último libro de nuestro compañero José Manuel Fernández "Spidey", que lleva un ritmo de lanzamientos digno del mismísimo Vizcaíno Casas. En *MSX Primera Generación* repasa, y se dice pronto, todos los juegos aparecidos en Japón para el estándar nipón, tanto en formato cartucho como tarjeta, más algunos títulos lanzados fuera de sus fronteras. En total, más de 500 juegos reseñados, a lo largo de 380 páginas a color donde además nos explica cómo se forjó el estándar MSX y el papel que jugaron compañías como Konami, Sony o Hudson Soft en su catálogo. También dedica un capítulo al papel que jugó el sistema en Europa (España incluida) y no olvida hacer un repaso a la revistas especializadas en el formato. El libro, que cuenta con un prólogo de Luis Quintans, ha sido editado por Dolmen.

La misma editorial está detrás de *Survival Horror: 50 videojuegos de terror*, un tomo en el que algunos colaboradores de esta casa, además de grandes firmas del periodismo nacional, analizan algunos de los títulos más terroríficos de la historia de los videojuegos, desde el *Friday The 13th* de Amstrad CPC hasta lanzamientos más recientes.

Héroes de Papel trae por primera vez a España uno de los libros sobre la industria más aclamados de los últimos tiempos. En *Sangre, Sudor y Píxeles*, Jason Schreier nos sumerge en la épica historia que rodea a la creación de un videojuego. De varios concretos, para ser exactos: las fricciones de Bungie con Microsoft para crear *Destiny*, el infernal desarrollo de *Dragon Age: Inquisition* y mucho más.

Atari 2600/7800: A visual compendium se remonta a los orígenes del medio para dar forma a un delicioso tocho de 528 páginas dedicado en cuerpo y alma a los píxeles más gordos. Otra de esas joyas editoriales de Bitmap Books con las que uno puede hacer ejercicio mientras se mete un atracón de nostalgia.

Y ojo a los dos últimos lanzamientos de Hardcore Gaming 101, que son alucinantes. *Wrestling with Pixels* es la obra definitiva para los fans de los juegos de pressing catch, con más de 300 juegos reseñados de 12 sistemas diferentes. Pero por mucho que nos entusiasme Hulk Hogan, no es nada comparado al Blu-ray de *The Untold History of Japanese Game Developers*. John Szczepaniak firmó tres libros increíbles y ahora nos presenta un documental de 132 minutos que recoge las entrevistas que realizó a más de 80 titanes de la industria japonesa. Ojalá alguien lo edite aquí subtitulado en castellano. ✱

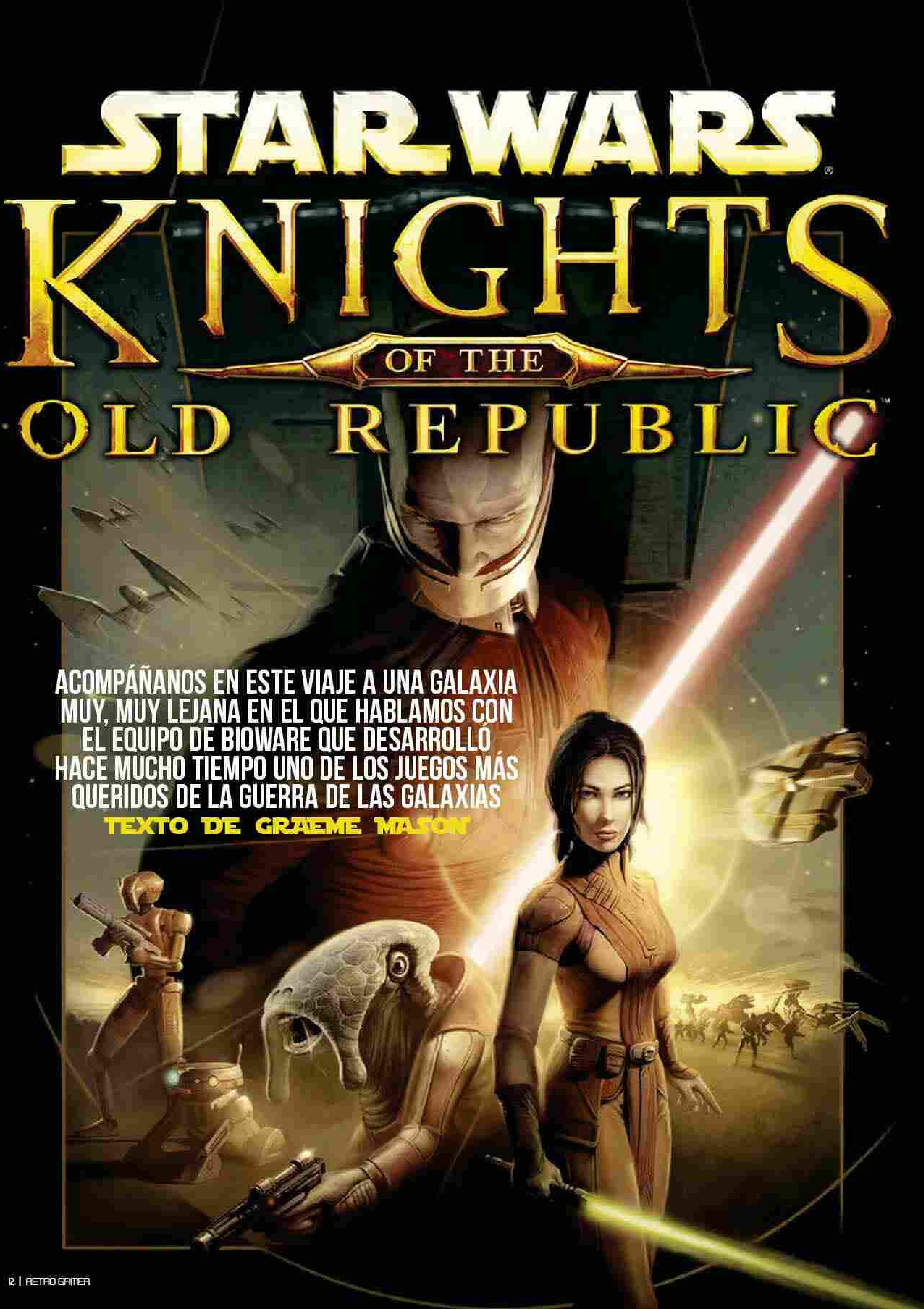
La revista de coches que mola

BBC
TopGear
ESPAÑA
PORSCHE TAYCAN VS TESLA MODEL S
GUÍA
TODOS LOS DEPORTIVOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
KAZUNORI YAMAUCHI
CONOCEMOS AL CREADOR DE GRAN TURISMO
EL McLAREN DE LOS
¡400 KM/H!
Somos los primeros en conducir el Speedtail
LD69 ZDR
LOS MEJORES COCHES PARA 2020
20 MODELOS A LOS QUE DEBERÍAS PRESTAR ATENCIÓN ESTE AÑO
2,50€
Enero-Febrero 2020 / Nº 23
20 COCHES PARA 2020 · PORSCHE TAYCAN VS TESLA MODEL S · KAZUNORI YAMAUCHI · RALLY DE ANDORRA EN SEAT 1430
TOPGEAR.ES
SAMSUNG
TopGear

Top Gear España es una revista de coches que mola.
Porque está llena de **buenas historias y espectaculares fotografías.**
Todo con el **estilo Top Gear**. ¿Aún no la tienes?
Búscala en tu quiosco más cercano.

Y todos los días en la web **Topgear.es**

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC



ACOMPÁÑANOS EN ESTE VIAJE A UNA GALAXIA MUY, MUY LEJANA EN EL QUE HABLAMOS CON EL EQUIPO DE BIOWARE QUE DESARROLLÓ HACE MUCHO TIEMPO UNO DE LOS JUEGOS MÁS QUERIDOS DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS

TEXTO DE GRAEME MASON

LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** LUCASARTS
- **» DESARROLLADOR:** BIOWARE
- **» LANZAMIENTO:** 2003
- **» PLATAFORMA:** XBOX, VARIAS
- **» GÉNERO:** JUEGO DE ROL

Aún faltan 4.000 años para que se alce el Imperio, nazca Luke Skywalker y se cree la Alianza Rebelde. La República, formada por la unión de un grupo de sistemas solares, se encuentra, como siempre, en una situación complicada acosada por el avance de las tropas del Lord Sith Darth Malak, quien ansía dominar la galaxia y que está librando una guerra contra la República y sus guardianes, los Caballeros Jedi. Al principio de *Knights Of the Old Republic (KOTOR) -Caballeros de la Antigua República* en español-, sus tropas tienden una emboscada al Espiral Endar, un crucero espacial de la República, en una escena que resulta familiar para quien haya visto *Star Wars: Una Nueva Esperanza* y en la que el jugador escapa en una cápsula junto al héroe de guerra y piloto Carth Onais. Bajo el Espiral Endar, que está tocado, se encuentra Taris, donde empieza una aventura que se extiende por varios mundos, con múltiples misiones y numerosos personajes pintorescos. El primer paso es buscar a una Jedi llamado Bastila Shan. La historia sigue, a través de algunos de los escenarios más queridos de la serie, el tema habitual en *Star Wars* de la luz frente a la oscuridad. Puede parecer demasiado convencional, pero bajo esa pátina hay un RPG que expande el universo de la serie con una experiencia de juego magnífica que cautiva tanto a los fans tradicionales de la serie como a los que llegan de nuevas al universo creado por George Lucas. Mucho antes de que Disney empezara a crear los múltiples *spin-offs* de *La Guerra de las Galaxias,* los videojuegos orbitaban alrededor de esta galaxia muy, muy lejana. "Recibimos una llamada de Simon Jeffre, por entonces director de desarrollo de LucasArts", recuerda Greg Zeschuk, cofundador de BioWare y productor ejecutivo de *KOTOR*. "Nos preguntó si nos interesaba hacer un RPG de *La Guerra de las Galaxias,* pero todo en un tono muy frío, porque no nos conocíamos". BioWare estaba dando los últimos retoques a *Neverwinter Knights,* un ambicioso juego de rol que tenía un motor nuevo para una historia de fantasía. Greg continúa: "Dio la casualidad de que estábamos buscando un nuevo proyecto, así que nos decidimos rápido".

En el año 2000 era un lujo trabajar en BioWare, que tenía ya una reputación enorme en el género de los RPG gracias al maravilloso *Baldur's Gate* y a su secuela, *Shadows of Amn.* Pero el desarrollador estaba lidiando con algunos problemas: "Diría que todo ha sido siempre bastante turbulento, pero aquellos primeros años eran especialmente intensos porque siempre estábamos haciendo algo nuevo y aprendiendo sobre la industria", afirma Greg. El sucesor espiritual de *Baldur's Gate, Neverwinter Nights,* se convirtió en un proyecto problemático porque el ▶

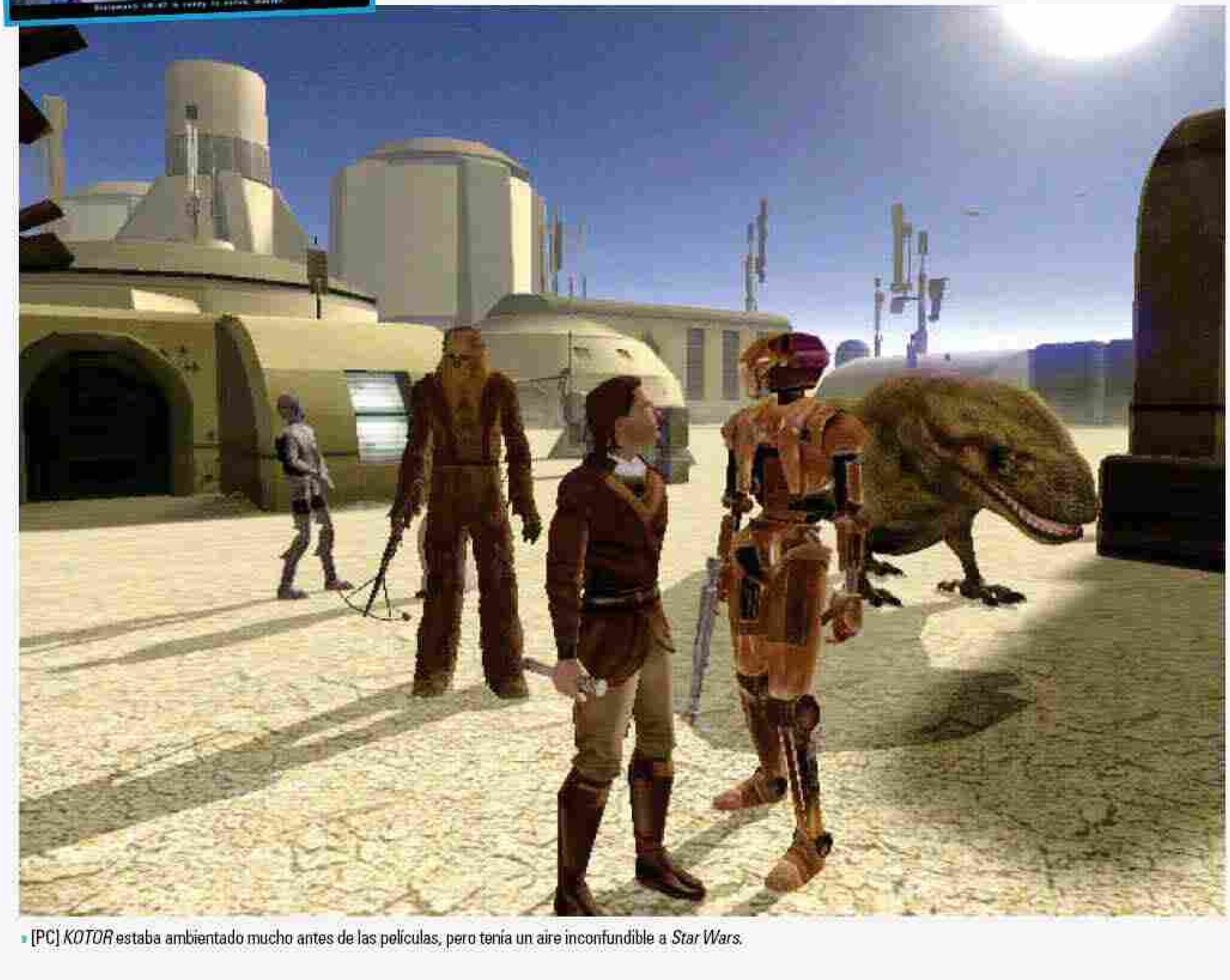
> "NOS PREGUNTÓ SI NOS INTERESABA HACER UN RPG DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, PERO TODO EN UN TONO MUY FRÍO, PORQUE NO NOS CONOCÍAMOS"
>
> **GREG ZESCHUK**

» [PC] Irónicamente, HK-47 es el favorito de los fans del juego.

» Greg Zeschuk cofundó BioWare. Estamos especulando con la idea de que sea un caballero Jedi.

» James Ohlen trabajó en BioWare durante 22 años antes de crear Arcanum Worlds en 2018.

» Drew Karpyshyn trabajó en la historia de *KOTOR*, y ha escrito unas cuantas novelas de *Star Wars*.



» [PC] *KOTOR* estaba ambientado mucho antes de las películas, pero tenía un aire inconfundible a *Star Wars*.

MÁS DEL ESTUDIO

BALDUR'S GATE
SISTEMA: PC, MAC
AÑO: 1998

NEVERWINTER NIGHTS (EN LA IMAGEN)
SISTEMA: PC, MAC
AÑO: 2002

DRAGON AGE: ORIGINS
SISTEMA: PC, XBOX 360, PLAYSTATION 3
AÑO: 2009

estudio no lograba resolver algunos escollos técnicos y por diferencias con la editora, Interplay. Dados los plazos de *Neverwinter Nights*, fue preciso buscar un editor nuevo para poder empezar a trabajar en *Caballeros de la Antigua República*. "BioWare ha trabajado siempre en más de un proyecto a la vez, y teníamos que hacer encaje de bolillos", explica Greg. "Hay una cantidad limitada de personal disponible y no podíamos ir a tope con todos los proyectos a la vez". El núcleo central de *KOTOR* procedería de diversos sitios según fueran variando las necesidades del juego; trabajadores de *MDK2*, *Baldur's Gate II* y *Neverwinter's Nights* se combinaron para formar el equipo. Pero antes, el director creativo, James Ohlen, y su equipo se recluyeron para lograr que el RPG de fantasía cumpliera los plazos.

Tras el primer contacto con LucasArts, la primera decisión importante era dónde (o, mejor dicho, cuándo) iban a ambientar el juego. "Nos dieron la opción de situarlo entre los episodios *V* y *VI* o miles de años antes de las películas", revela Greg. "Como sabíamos un poco como era la gestión de las licencias, y ya que nos daban la oportunidad de crear un canon de *Star Wars*, elegimos irnos 4.000 años antes de las películas, porque así pudimos disponer de muchísima libertad creativa". Greg sonríe cuando le preguntamos hasta dónde llegó esta libertad: "El mejor comentario que nos hicieron desde LucasArts fue: no hagáis que estalle ninguno de los planetas que esté ahí más tarde". El diseñador jefe, James Ohlen, confirma que el equipo estaba entusiasmado al situar la acción de *Caballeros* mucho antes de Luke, Leia y la Resistencia. "La Antigua República nos permitió contar una historia en la que estaba en juego el futuro de la galaxia, que es también la situación que se plantea en la trilogía original. Creo que si trabajas con un universo que ha creado otra gente es importante que puedas crear historias tan épicas como las que los fans han vivido en otros medios". Drew Karpyshyn, un escritor que contaba con una amplia experiencia tras participar en *Baldur's Gate II*, la expansión

» [PC] ¿Quién es este Hutt?... Jabba desde luego que no.

> "HAY QUE RECORDAR QUE POR ENTONCES SE CREÍA QUE LAS CONSOLAS ERAN EL FUTURO, ASÍ QUE PENSAMOS QUE SERÍA MEJOR PRIMAR LA VERSIÓN DE LA CONSOLA"
> **GREG ZESCHUK**

UNA GALAXIA DE HÉROES

EL JUGADOR PUEDE RECLUTAR A VARIOS PERSONAJES PARA QUE LE ACOMPAÑEN A BORDO DEL HALCÓN DE ÉBANO Y MÁS ALLÁ

CANDEROUS ORDO

RAZA: MANDALORIANO

PLANETA: ORDO

BIOGRAFÍA: Encontramos a Canderous Ordo, un veterano de las Guerras Mandalorianas, en Taris, donde trabaja como matón para unos gángsters antes de unirse al jugador para conseguir fama y emociones. Es un guerrero honorable y un luchador habilidoso, bueno para las misiones complicadas (para casi todas).

HK-47

RAZA: DROIDE ASESINO

PLANETA: DESCONOCIDO

BIOGRAFÍA: Darth Revan lo construyó con el único propósito de asesinar a miembros clave de la República. HK-47 es uno de los personajes más memorables de *Knights*. Llama a los enemigos "bolas de carne" y los mata sin piedad. Es propenso a matar a sus amos. Llega a tus manos en Tatooine... mmm, buena suerte.

CARTH ONASI

RAZA: HUMANA

PLANETA: TELOS IV

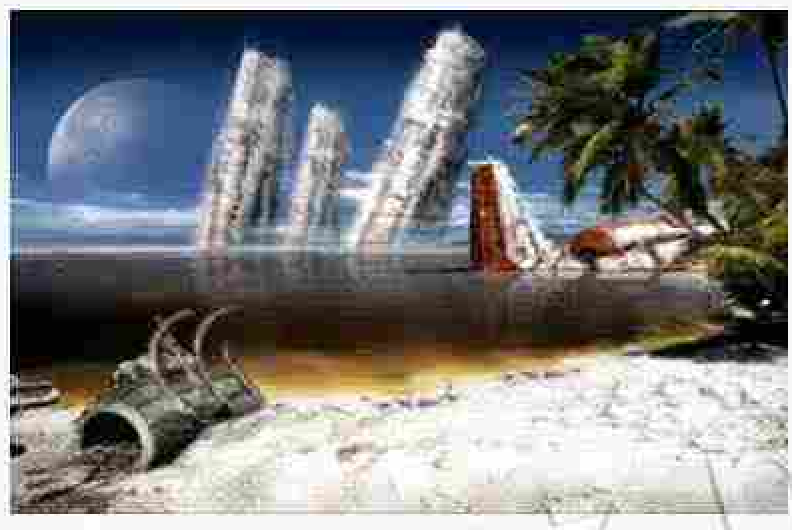
BIOGRAFÍA: Piloto y luchador con aspecto algo canalla, que tiene un aire a lo Han Solo, pero el parecido es meramente físico, ya que Carth es un valiente soldado de la República Galáctica que se encuentra con el protagonista en la Endar Spire; la pareja esquiva luego a las fuerzas Sith y huyen al planeta Taris.

MISSION VAO

RAZA: TWI'LEK

PLANETA: TARIS

BIOGRAFÍA: Encontramos a la bella y huérfana Mission ,de piel de azul cobalto, en Taris, en una cantina llamada Jayvar's, acompañada de un wookie llamado Zaalbar. La pareja ayuda al jugador a base de inteligencia y músculo antes de unirse al equipo en el Halcón de Ébano, tras la destrucción de Taris por el bombardeo Sith.

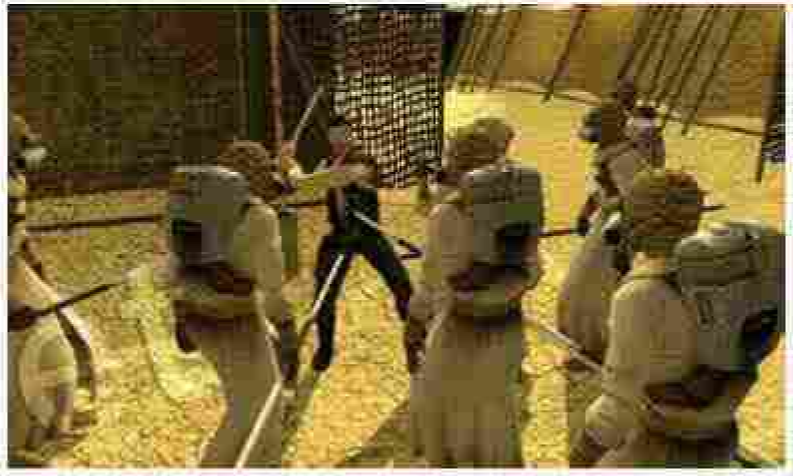


» Los primeros diseños ya revelan el estilo que quería BioWare.

Throne Of Bhaal y *Neverwinter Nights*, tuvo muchísimo trabajo cuando comenzó en serio el desarrollo de *KOTOR*, y las posibilidades de los nuevos personajes y sus historias crecieron como la espuma. "La mayor parte del tiempo lo dediqué a la trama, los personajes y la parte narrativa", dice. "Había cantidades ingentes de diálogo, el equivalente a 15 películas. ¡No parábamos!".

Dejemos por un momento la complejidad de los personajes y los matices de la trama, y hablemos de la plataforma. La historia de *Knights Of The Old Republic* comienza oficialmente con Microsoft. BioWare estaba deseando meter la cabeza en plataformas distintas al PC, aunque ya habían creado la versión Dreamcast de *MDK2*. "Al principio, teníamos versiones de PC y Xbox de *KOTOR* que iban a la par", recuerda Greg. "Pero decidimos que la versión principal sería la de Xbox. Hay que recordar que, por entonces, se creía que las consolas eran el futuro, así que pensamos que sería mejor primar la versión de la consola". Como BioWare no tenía suficientes empleados para lanzar las dos versiones a la vez, se centraron en el robusto ladrillo que era la consola de Microsoft. Greg, junto a Ray Muzyka, contactó con el director de proyecto de *Caballeros*, Casey Hudson, para compartir ideas con él y el equipo, probar el juego, comprobar los avances y asegurarse de que todo lo relacionado con la todopoderosa LucasArts estaba bien. "Mike Gallo era nuestro productor en LucasArts y trabajó mucho con Casey; siempre sabían lo que estábamos haciendo", revela Greg. "El hecho de que el juego no tuviera relación con la historia principal de las películas nos facilitó mucho el trabajo, porque no tuvimos que dar demasiados detalles de lo que estábamos construyendo. Creo que LucasArts nunca intentó imponernos nada".

» [PC] Tatooine no se concibe sin los jawas y los malvados aunque asustadizos moradores de las arenas.



Aquello que construyeron resultó ser épico, desde su espectacular principio, con los cazas Sith zumbando alrededor de la nave de la República a la que atacaban, la Espiral Endar, a la impactante destrucción de Taris y la terrible revelación sobre el personaje del jugador. Por el camino haremos amigos y traicionaremos amistades a medida que el lado Oscuro de La Fuerza se expanda como una marea negra por la galaxia. Pero, antes, llegamos a la tradicional creación del personaje. Viéndolo hoy, *Knighs Of The Old Republic* se sitúa a medio camino entre la complejidad de *Baldur's Gate* y *Neverwinter* y el proceso algo más suavizado que se vio en los *Mass Effect*. Hay tres clases básicas, los datos de las habilidades y dotes de varios tipos, a las que siguen los poderes de La Fuerza que se desbloquean cuando el jugador se convierte en un ▶

ZAALBAR

RAZA: **WOOKIE**
PLANETA: **KASHYYYK**

BIOGRAFÍA: Es un wookie relativamente joven, exiliado de su planeta natal Kashyyyk tras un desacuerdo con su hermano. Zaalbar inicia una extraña amistad con la twi'lek Mission Vao en el planeta Taris. Zaalbar accede a que él y Mission Vao ayuden al protagonista en la búsqueda de la Forja Estelar para acabar con el conflicto.

BASTILA SHAN

RAZA: **HUMANA**
PLANETA: **TALRAVIN**

BIOGRAFÍA: Además de un fuerte carácter y sentido del honor, Bastila Shan posee un poderoso poder de La Fuerza llamado Meditación de Batalla que inspira a los compañeros y desmoraliza a los enemigos. Como comandante de la Espiral Endar, tiene un papel clave en la misión del jugador. La encontramos en Taris.

T3-M4

RAZA: **DROIDE DE SERVICIO**
PLANETA: **TARIS**

BIOGRAFÍA: Que la apariencia de T3 no te engañe, es un experto en infiltrarse en ordenadores. Este pequeño droide es vital para la misión del jugador. T3 abandona su planeta de origen, Taris, a bordo del Halcón de Ébano y así rompe con una vida al servicio del Mal a las órdenes del señor del crimen Davik Kang.

JUHANI

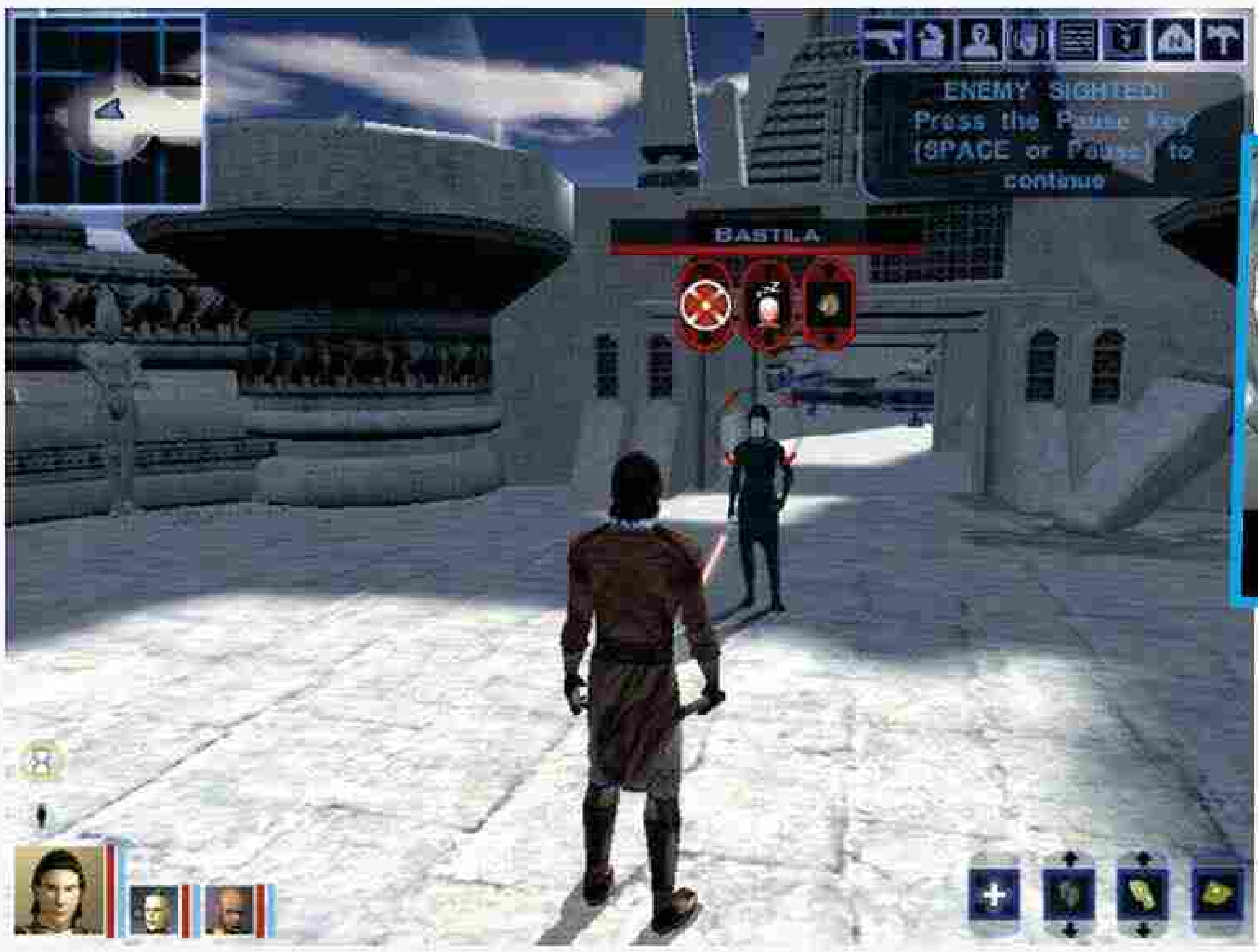
RAZA: **CATHAR**
PLANETA: **TARIS**

BIOGRAFÍA: Esbelta y de apariencia felina, Juhani suele debatirse entre su devoción a La Fuerza y la naturaleza agresiva natural de los cathars. Se une al escuadrón después de descubrir el Mapa Estelar, y es el primer personaje abiertamente homosexual creado en el universo de *La Guerra de las Galaxias*.

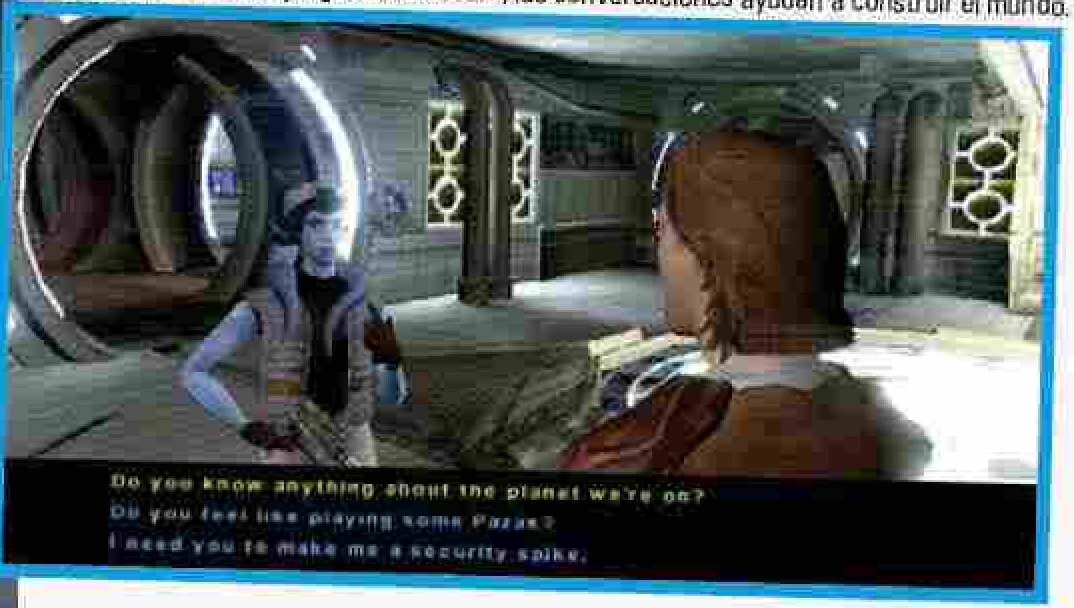
JOLEE BINDO

RAZA: **HUMANA**
PLANETA: **KASHYYYK**

BIOGRAFÍA: Bindo se autoexilió en el planeta Kashyyyk tras una terrible lucha contra su esposa. Se le descubre en el juego en la región de las Tierras Sombrías. En un toque demasiado emocional para ser un verdadero guerrero Jedi, Bindo se convierte en amigo del héroe y demuestra que es un miembro valioso del equipo del Halcón de Ébano.



» [PC] Como en otros juegos de BioWare, las conversaciones ayudan a construir el mundo.



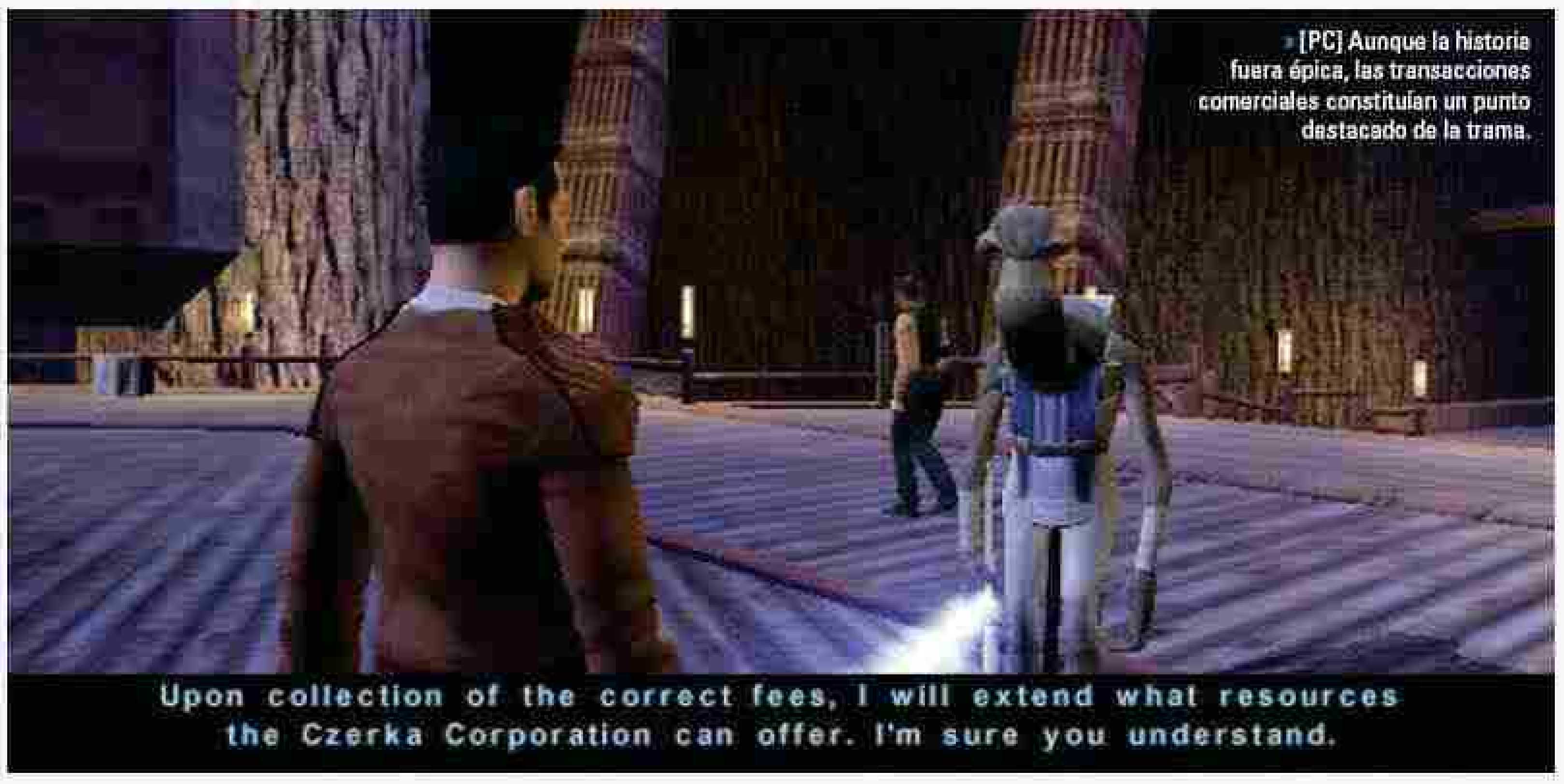
Do you know anything about the planet we're on?
Do you feel like playing some Pazaak?
I need you to make me a security spike.

> "NO QUERÍAMOS QUE SE VIERA ANTICUADO, PERO SÍ QUE FUESE MENOS REFINADO QUE LAS PELÍCULAS. DEREK WATTS Y CASEY ASUMIERON ESA TAREA TAN INMENSA DURANTE LOS PRIMEROS MESES DE DESARROLLO"
> **GREG ZESCHUK**

padawan Jedi. Pese a la popularidad del motor Infinity que usaba *Baldur's Gate,* BioWare tenía claro que la tecnología tenía que evolucionar.

KOTOR necesitaba tener un aspecto diferente, incluso aunque el combate se mantuviera dentro del estilo pausa-acción de sus juegos anteriores. "A lo mejor me falla un poco la memoria en esto", nos cuenta Gregg con cautela, "si lo recuerdo bien, al principio intentamos implementar un sistema en tiempo real, aunque pronto nos dimos cuenta de que no era práctico cuando intentabas gestionar a la vez a los acompañantes y al protagonista. Hicimos muchísimos ajustes para conseguir que se viera bien cuando se movía en tiempo real y que, al mismo tiempo, el jugador pudiese gestionar cada acción. Pasamos a los turnos pero ¡aun así fue complicado!".

El director de Arte Derek Watts, el jefe de Animación Steve Gilmour y el programador David Falkner completaron el equipo creativo. Llegó el momento de que Drew Karpyshyn y su equipo de guionistas definiesen todas las horas de la trama con los mejores momentos de *KOTOR.* "Estábamos entusiasmados con la idea de una galaxia en la que se enfrentasen muchos Jedi y Sith, y también con explorar cómo entraron en conflicto los lados Oscuro y Luminoso de La Fuerza, o si podían, incluso, trabajar juntos", recuerda Drew. Cada guionista se encargaba de unos personajes y Drew y James supervisaban el proceso para asegurarse de que el juego contenía la suficiente variedad de arquetipos del lore y razas de *Star Wars.* El equipo se basó para el diseño artístico en la combinación del estilo de una época distinta a las películas, pero, al mismo tiempo, que resultase familiar. "Averiguar cómo sería una época anterior del universo de *Star Wars* fue una de las cosas más difíciles y que nos llevó más tiempo", recuerda Greg.



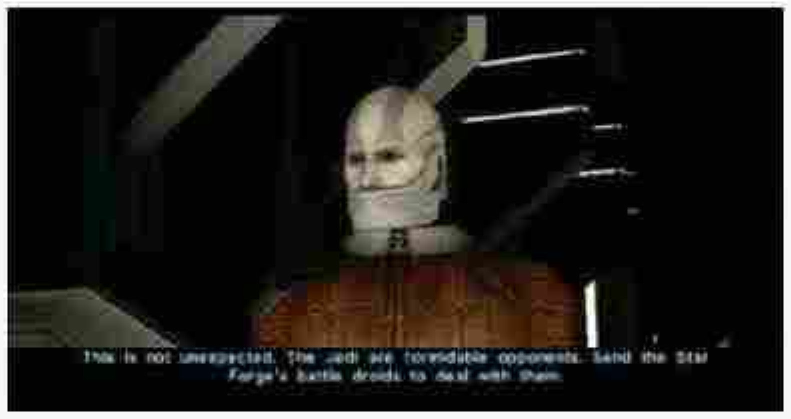
» [PC] Aunque la historia fuera épica, las transacciones comerciales constituían un punto dastacado de la trama.

Upon collection of the correct fees, I will extend what resources the Czerka Corporation can offer. I'm sure you understand.

"No queríamos que se viera anticuado, pero sí que fuese menos refinado que las películas. Derek Watts y Casey asumieron esa tarea tan inmensa durante los primeros meses de desarrollo".

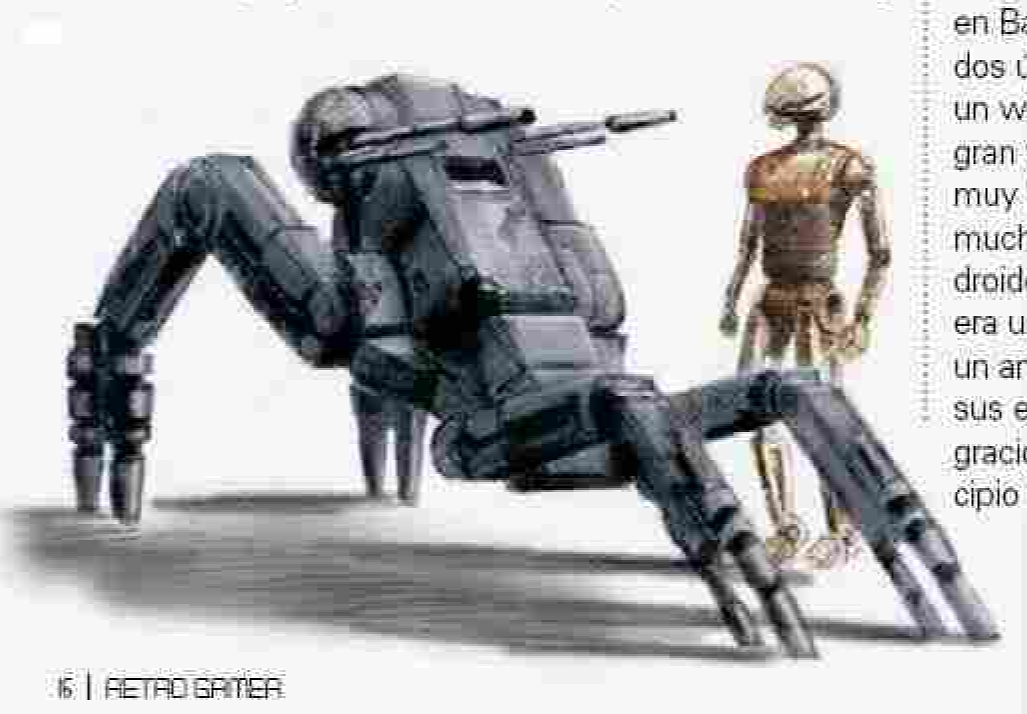
Sin embargo, lo que más recuerdan los fans es el variado elenco de personajes de *Caballeros de la Antigua República,* nueve de los cuales podía reclutar el jugador para su equipo. Ya sea la conflictiva Jedi Bastila, el agotado veterano Jolee Bindo o el héroe de la República Carth Onasi ningún personaje recibe un trato superficial, todos cuentan con un trasfondo y sus actos tienen una razón de ser, todos cuentan con rasgos buenos y malos, como toda buena historia de *Star Wars.* El villano da entre miedo y pena. "Yo trabajé sobre todo en Bastila, Mission Vao y Zaalbar", dice Drew. Los dos últimos son una extraña pareja de una twi'lek y un wookie. "Personalmente, creo que Malak era un gran villano y, al final, una figura trágica. Me lo pasé muy bien escribiendo sus escenas y el diálogo". Para muchos fans el favorito sigue siendo el despiadado droide asesino HK-47. Para él toda la vida orgánica era una "bolsa de carne". El robot de color cobre es un ameno compañero de misión, por no hablar de sus excelentes habilidades de combate. "HK-47 es graciosísimo", exclama James Ohlen. "Drew al principio no creía que la interpretación de Dave [Gaider, actor de voz] fuera a funcionar. Pero cuando empezó la sesión de grabación se dio cuenta de lo que pretendía Dave y estuvo seguro de que HK iba a ser el personaje más querido del juego.

» [PC] El malo de la historia, Darth Malak.



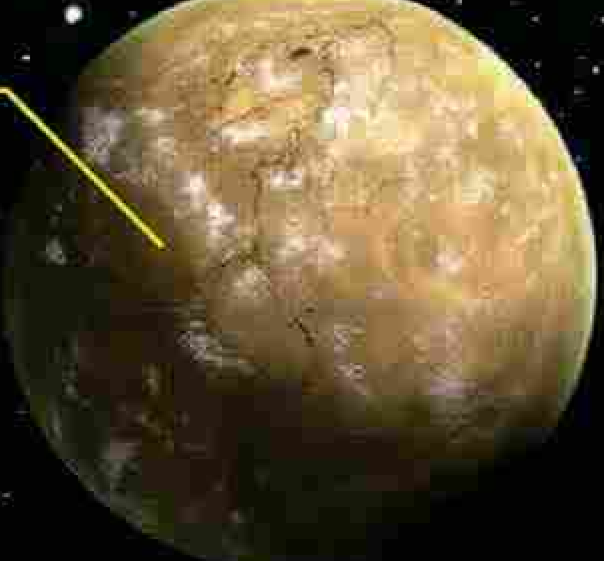
This is not unexpected. The Jedi are formidable opponents. Send the Star Forge's battle droids to deal with them.

El estilo colaborativo de BioWare, que alentaba el intercambio de opiniones (que no las discusiones), fue más importante con *KOTOR.* "La historia principal fue obra de Drew, que luego la rebotó a los otros guionistas y diseñadores", señala Greg. "La historia siempre es obra de una persona, pero luego hay que tener en cuenta muchas aportaciones". El arco de la historia se centró en el tema más tradicional de *Star Wars:* el equilibrio en La Fuerza, personificado en el protagonista mucho más de lo que parece a primera vista. Lo que nos lleva al famoso giro de la historia de *Knights Of The Old Republic,* ese momento en el que se te cae la mandíbula al suelo, precedido por una serie de sutiles indicios que apuntan al origen



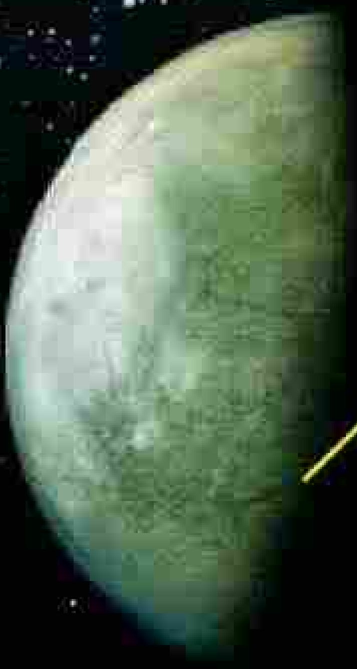
HAY QUE SALVAR LA GALAXIA

ESTOS SON LOS PLANETAS MÁS IMPORTANTES QUE VISITAS EN KOTOR. ALGUNOS SON VIEJOS CONOCIDOS Y OTROS SON UBICACIONES NUEVAS



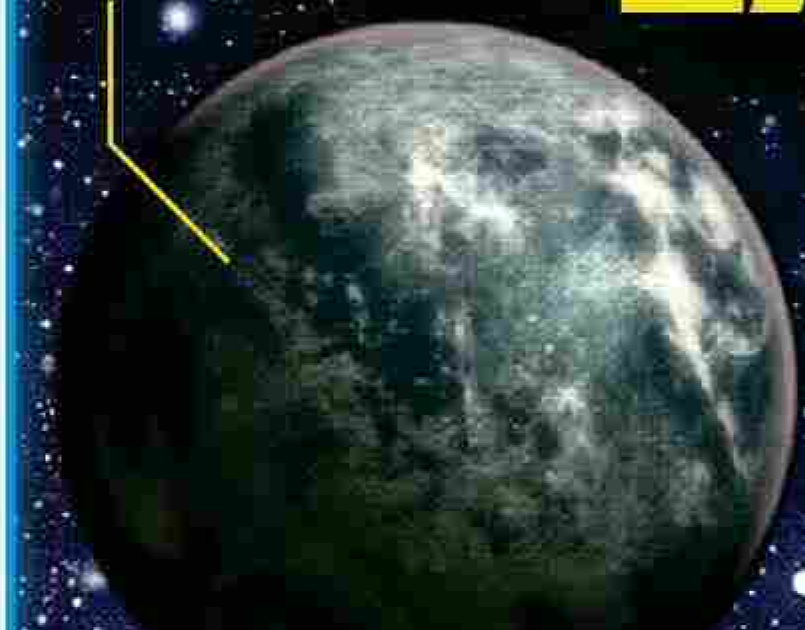
TATOOINE

■ Este desértico planeta no cambia demasiado en sus frecuentes apariciones en la franquicia *Star Wars*. Está infestado de contrabandistas y piratas. Alberga una instalación minera algo extraña llamada Czerka Corp. Este mundo desolado alberga uno de los vitales Mapas Estelares.



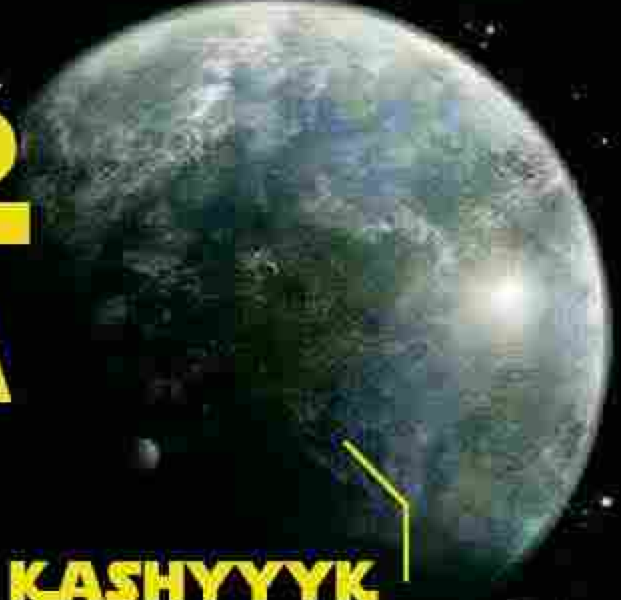
DANTOOINE

■ Tras escapar de la destrucción de Taris, el Halcón de Ébano viaja a Dantooine, hogar del enclave Jedi. Es un planeta verde y rural en el que el jugador se entrena para convertirse en padawan. Hay bastantes misiones secundarias y un templo en Rakatan que revela información crucial sobre la ubicación de la Forja Estelar.



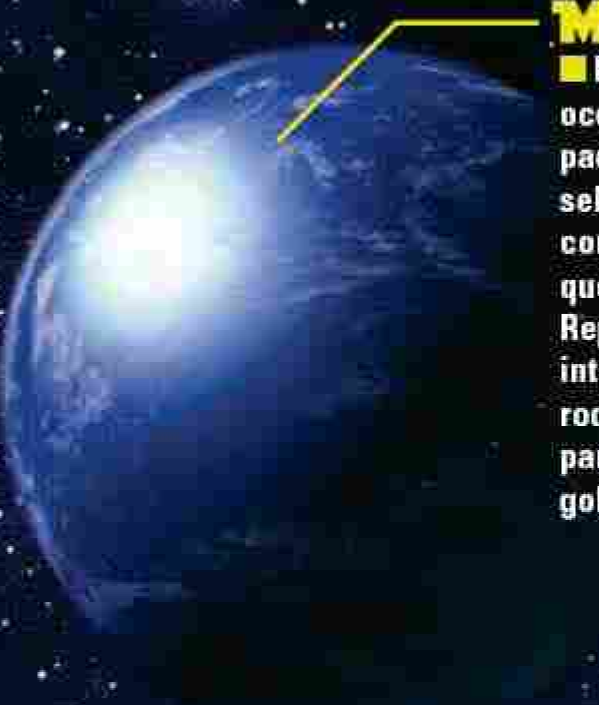
TARIS

■ Situado en los territorios del Borde Exterior. Taris es una ecumenópolis (ciudad) a la que el jugador llega tras el ataque sith a la Espiral Endar. Cuando lo conquistaron los Sith establecieron la ley marcial y al final realizaron un bombardeo aterrador del que tardó décadas en recuperarse.



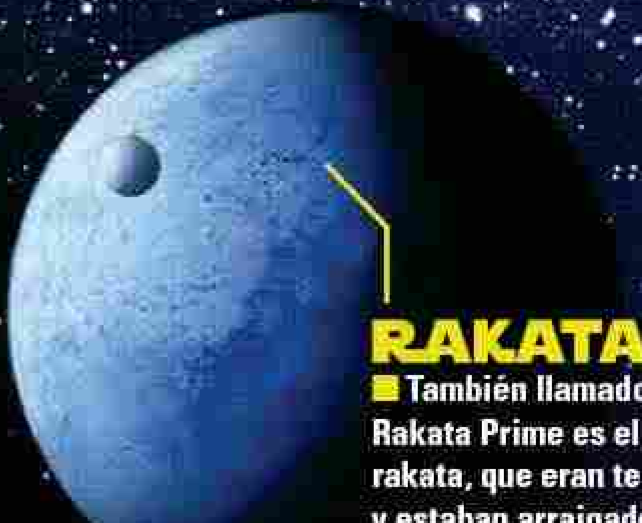
KASHYYYK

■ Kashyyyk es el planeta natal de los wookies; verde, exuberante y salpicado de árboles gigantescos. Aquí encuentras otro Mapa Estelar y un montón de felpudos andantes, algunos de los cuales no llevan muy bien que hayan caído del cielo un Jedi advenedizo y sus compañeros. Aquí está la corporación Czerka; necesitas 100 créditos solo para aterrizar.



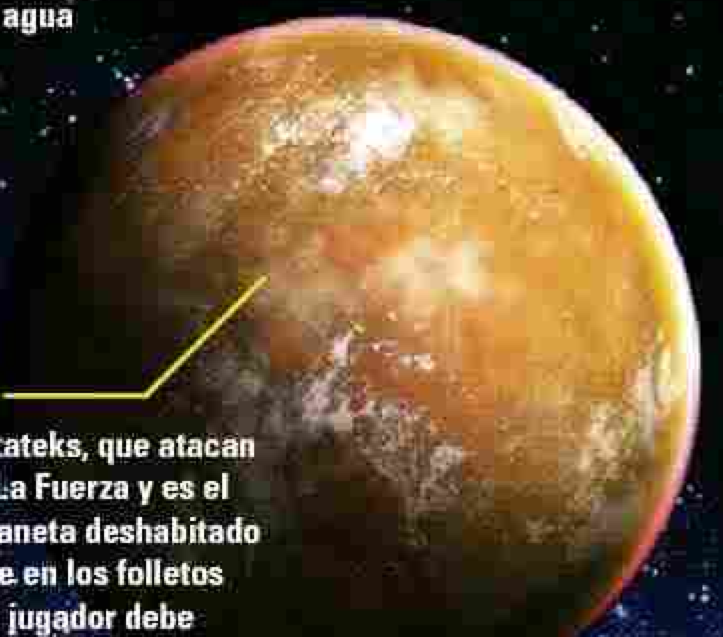
MANAAN

■ Es un planeta básicamente oceánico, hogar de una pacífica raza acuática llamada selkath, que cultiva una planta con propiedades curativas que venden a los Sith y a la República. Es un conjunto interesante de ubicaciones rodeadas por elegantes paredes grises y con el agua golpeando el exterior.



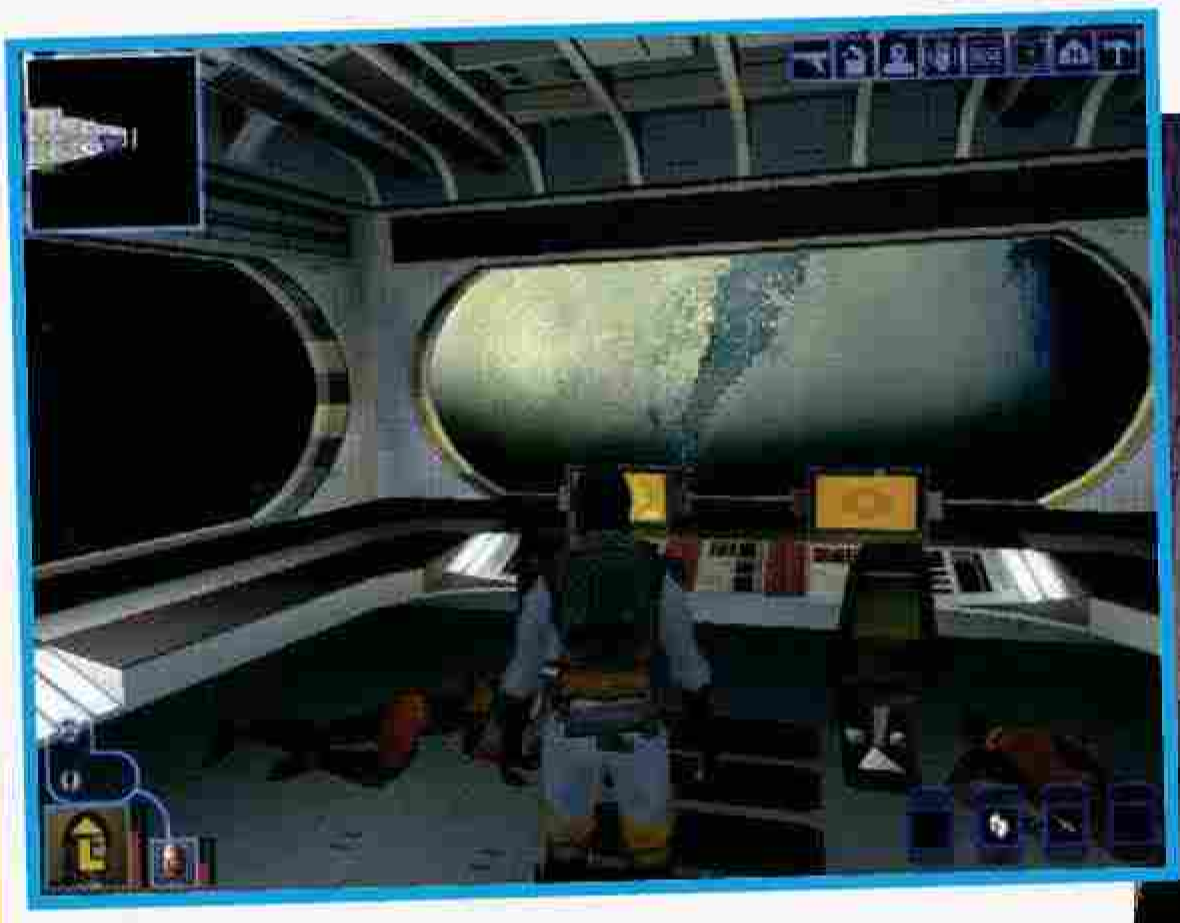
RAKATA PRIME

■ También llamado "Mundo Desconocido", Rakata Prime es el hogar de la antigua raza rakata, que eran tecnológicamente avanzados y estaban arraigados en el lado Oscuro de La Fuerza, los rakata esclavizaron a la galaxia durante el reinado del Imperio Infinito. Es donde se encuentra la Forja Estelar, un potente dispositivo que hay que destruir para evitar que acabe a su vez con la galaxia.



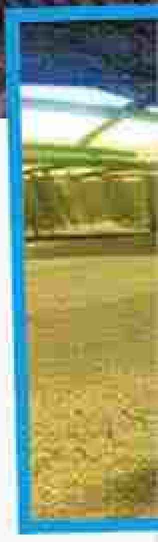
KORRIBAN

■ Está infestado de terentateks, que atacan a los que son sensibles a La Fuerza y es el hogar de los Sith. Es un planeta deshabitado e inhóspito que no aparece en los folletos turísticos de la galaxia. El jugador debe infiltrarse en la Academia Sith para descubrir dónde está el Mapa Estelar de turno. Es mejor dejarla para el final, porque no es tarea sencilla.


» [PC] Tarde para salvar a la tripulación de la Espiral Endar.

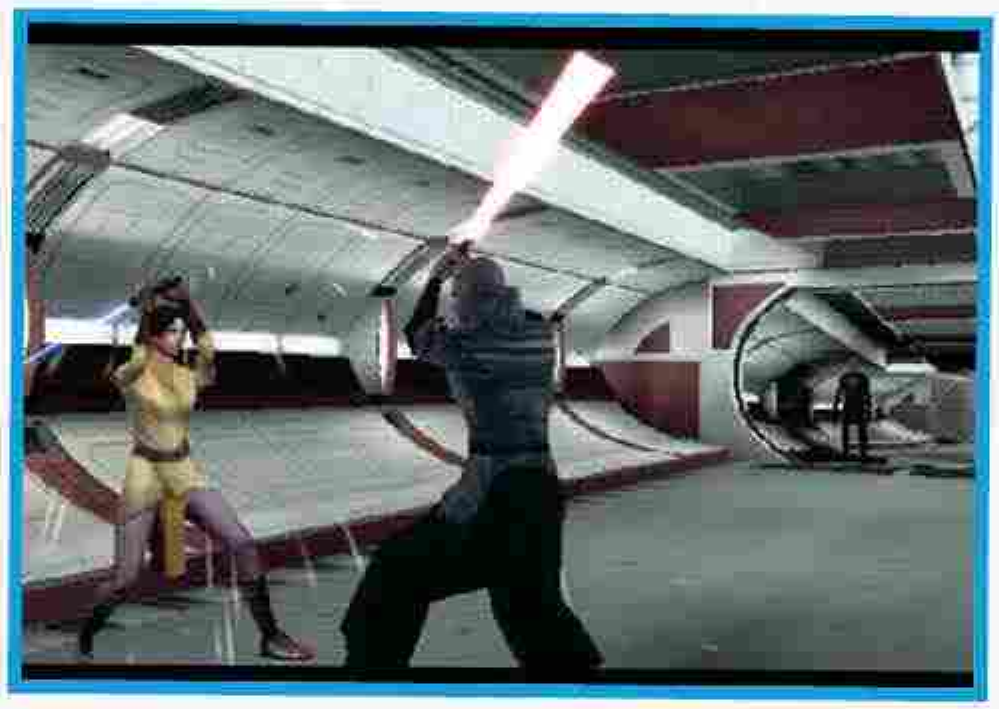
verdadero de tu personaje. Aviso de *spoilers*. “Me gustó ese giro”, recuerda Drew, “pero sabía que todo dependía de la ejecución y la presentación. Un giro puede parecer forzado, torpe o demasiado obvio; lo realmente difícil es proporcionar una historia que siente las bases del giro y que, a la vez, sea divertida en sí mima”. El resultado, al menos en *KOTOR*, es natural y sorprendente y no resulta forzado ni incongruente, ya que se revela al jugador que es Darth Revan, antiguo aliado del enemigo principal, Darth Malak, al que Bastila Shan le ha borrado la memoria y que es ahora un soldado raso de la República. “La idea de que el personaje principal sea el malo surgió durante una tormenta de ideas que tuve con Cam Tofer”, recuerda James. “El giro que se ve en la historia es el resultado de cuando Drew y yo vimos *El Sexto Sentido* y *El Club de la Lucha* para fijarnos en cómo lo hacían”. La primera, sobre todo, enseñó a BioWare la importancia de dejar entrever el giro que se avecina, dando pistas suficientes como para que los jugadores más avezados pudieran llegar a descubrir qué estaba sucediendo y que nadie tuviera la sensación de que la revelación había surgido de la nada. “Puse todo mi empeño en conseguirlo”, señala Drew, “dejando caer esas pistas y claves en varios puntos cruciales de la historia y recordándolas cuando descubrías tu verdadera identidad”.

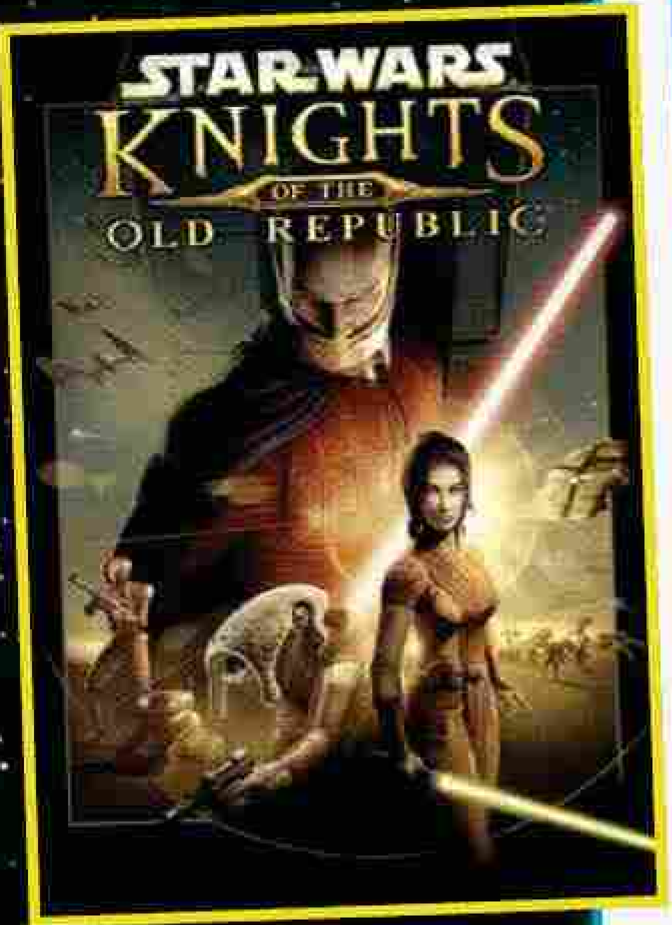
> “SOY MÁS UN CREADOR DE CONTENIDO QUE UN DISEÑADOR DE VIDEOJUEGOS, ASÍ QUE QUERÍA CENTRARME EN EL CONTENIDO MÁS QUE EN DESARROLLAR UN SISTEMA NUEVO DE JUEGO”
>
> **JAMES OHLEN**



El juego utilizaba el motor Aurora de *Neverwinter Nights*, dividido y personalizado con elementos de *MDK2*, por lo que el desarrollo tecnológico de *Caballeros de la Antigua República* sufrió los altibajos habituales de un juego ambicioso que se está desarrollando para un hardware relativamente nuevo. “Ya habíamos desarrollado un combate coreografiado en *Neverwiner Nights*, que era un elemento fundamental para los duelos con sables de luz” recuerda James. “Soy más un creador de contenido que un diseñador de videojuegos, así que quería centrarme en el contenido más que en crear un sistema nuevo de juego. Por lo tanto, utilizar *Neverwinter* como punto de partida tenía sentido”.

Cuando el desarrollo comenzó a encaminarse, lento pero seguro, hacia la recta final, James se centró en pulir el juego probándolo él mismo, con el testeo interno y pidiendo *feedback* a LucasArts. “Estoy seguro de que jugué a *Caballeros* más que nadie antes del lanzamiento”, bromea. “Pero la verdad es que estaba cansado del juego cuando lo terminamos”. Mientras, Drew Karpyshyn, después de haber supervisado los puntos más complejos y característicos de la historia, se dedicó a asegurarse de que se detectaran lo antes posible las inconsistencias de la historia para que no afectaran demasiado al desarrollo. Pero con un juego del tamaño y la ambición de *KOTOR* que, además, suponía una innovación, había dos feos aspectos de la industria del videojuego cuya aparición era inevitable: el *crunch* y los *bugs*. “¡Todos los juegos de BioWare tienen cientos de *bugs*”, exclama James. “Y nos pasamos meses so-

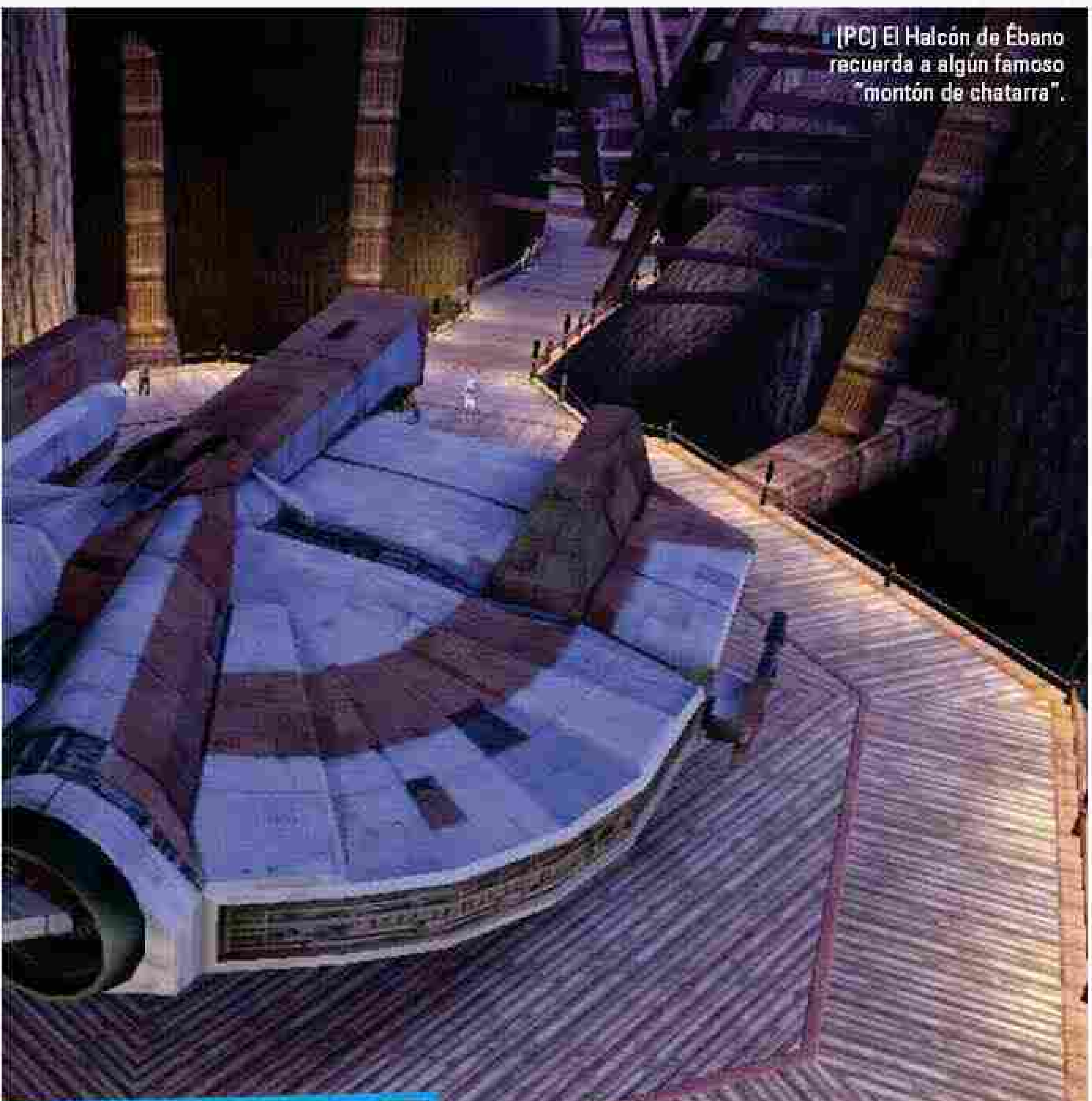

» [Xbox] Una lucha entre un Jedi y un Sith a bordo de la Espiral Endar.


STAR WARS
KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

KOTOR: LA PELÍCULA

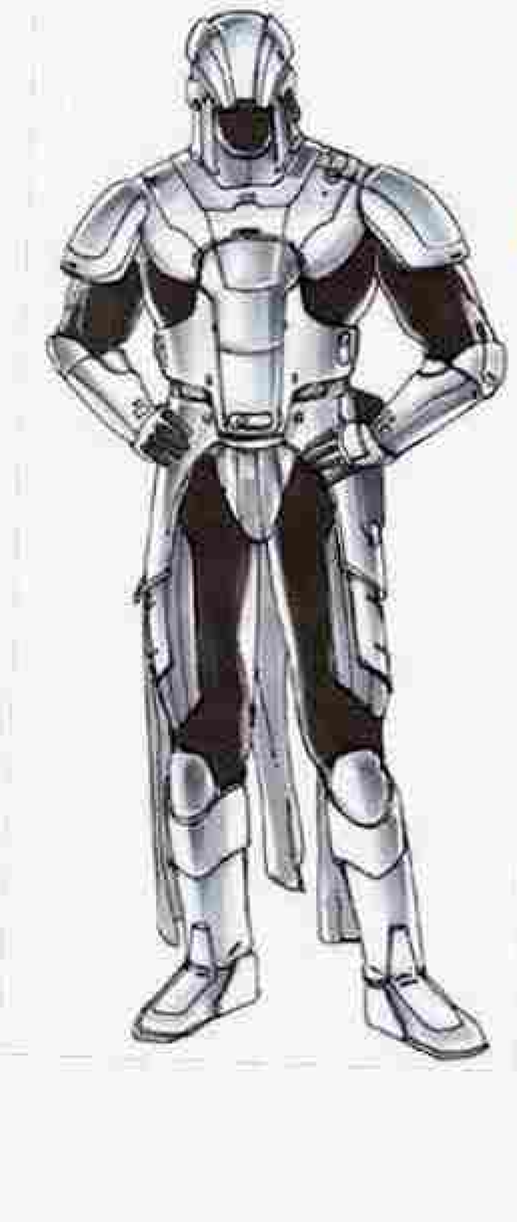
EXISTE LA POSIBILIDAD DE QUE LA ANTIGUA REPÚBLICA LLEGUE A LA GRAN PANTALLA

Cuando *Buzzfeed* anunció en mayo de 2019 que, según varias fuentes, se estaba escribiendo un guion de *Knights Of The Old Republic*, los fans se entusiasmaron, como era de esperar. Disney ha reducido los spin-off de *Star Wars* tras la decepcionante taquilla de *Solo*, así que parece bastante improbable la aparición de una película ambientada 4.000 años antes de todas las películas rodadas hasta ahora, pero ¿qué piensa el equipo que desarrolló el juego sobre esta posibilidad? “Creo que sería genial, pero no creo que deban construirla en torno a lo establecido en el juego, que tiene una historia derivada a su vez de las películas”, dice James. “Una muestra de esto es el enfrentamiento, que tomé del duelo con sables de luz final de *El Imperio Contraataca*. La gente no se da cuenta porque es un juego interactivo”. El escritor Drew Karpyshyn coincide: “Sería interesante verlo pero, sinceramente, no sé si es una buena idea. *Knights* se escribió como un juego y tiene demasiados personajes y complejidad para una película, así que tendrían que cortar bastante”. Ya que buena parte del atractivo del juego procede de su naturaleza interactiva y el papel que desempeña el jugador en él, un film ambientado 4.000 años antes de las películas actuales requeriría nuevos trama y personajes. “Creo que sería genial”, dice Greg, “pero, la verdad, creo que no hay nada al respecto”.



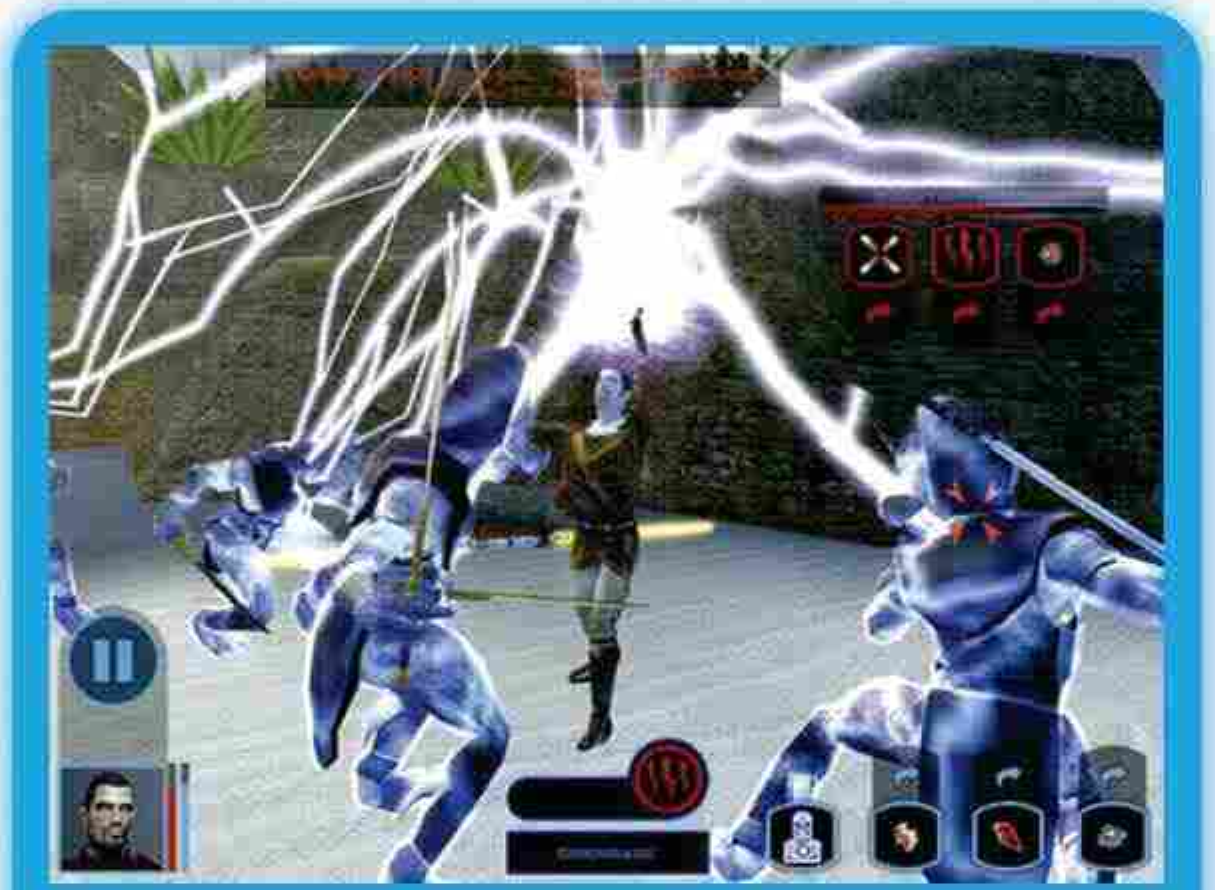
» [PC] El Halcón de Ébano recuerda a algún famoso “montón de chatarra”.

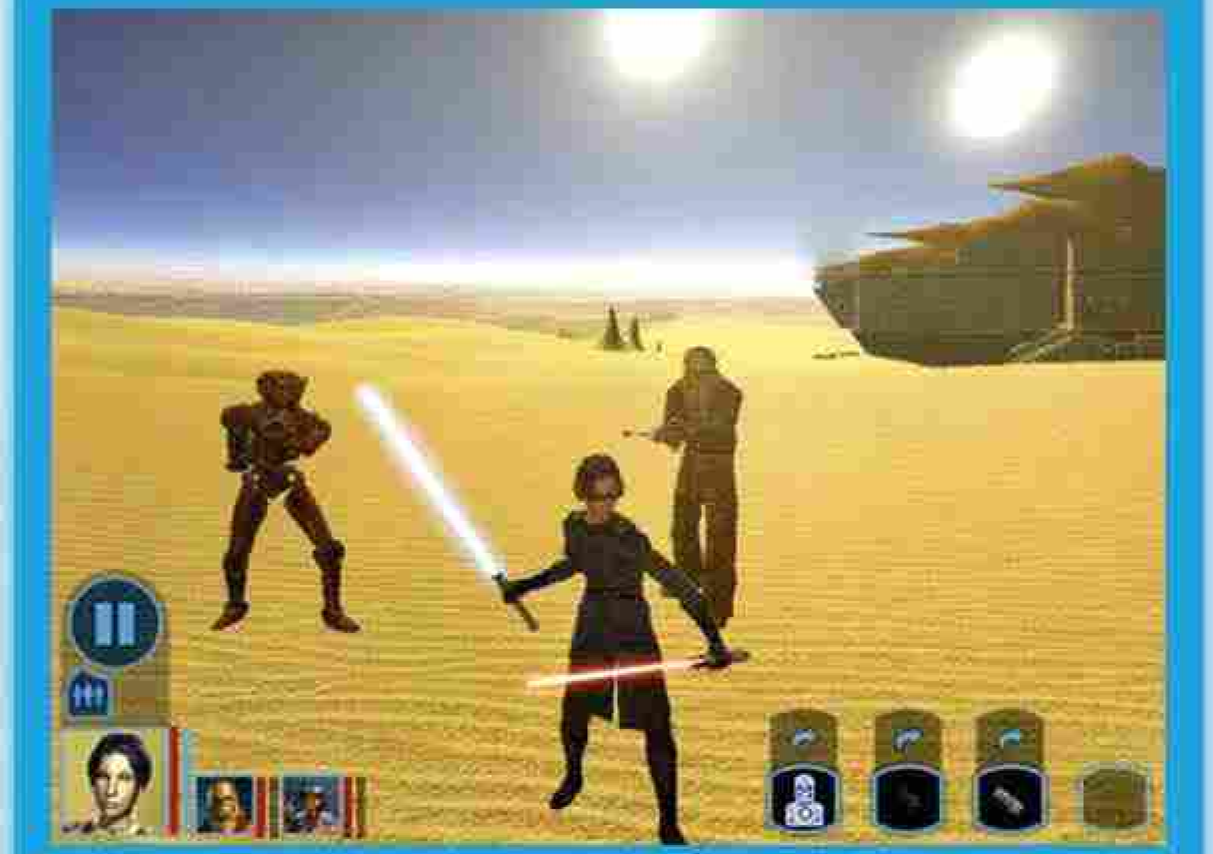
» [PC] A punto de trocear a un morador de las arenas.



lucionándolos”. Dejando esto a un lado, lo que causó más problemas fue el joven *hardware* de Microsoft, sobre todo la unidad de CD, como explica Greg. “Uno de los principales problemas que nos encontramos, y del que Microsoft odiaba hablar, era que se enviaba información en tiempo real desde el CD, sobre todo las voces, y lo que no sabíamos era que el disco de la Xbox no tenía un rendimiento constante”. Al tener que plantear distintos problemas para ver cómo los resolvían, Microsoft les reveló que habían utilizado múltiples modelos de unidades lectoras en la consola y que algunos eran más fiables que otros, lo que dejaba a BioWare sin más opción que seguir adelante a pesar de todo.

Además está lo del crunch. Drew Karpysyhn recuerda en particular las prisas hacia el final del desarrollo de *KOTOR*. “El *crunch* en BioWare es casi siempre brutal”, se lamenta. “Buena parte del equipo trabajó durante meses más de 80 horas semanales, y, hacia el final, algunas personas trabajaron más de 100 horas a la semana. Intentamos que se trabajase únicamente seis días por semana, salir a las 9 de la tarde de lunes a viernes, a las seis de la tarde los sábados y librar los domingos. No obstante, hubo unos cuantos que hicieron caso omiso a estos horarios y trabajaban más horas extras, incluidos todos los seniors. Las últimas semanas hice turnos de más de 30 horas a medida que se acercaba el momento de conseguir la aprobación necesaria para ser *gold*”. Sin llegar a esos extremos, James reconoce que la necesidad de acabar *Caballeros* fue crítica hacia el final. “Hubo *crunch*, ▶





CABALLEROS DE LA REPÚBLICA MÓVIL

¿ES FUERTE LA FUERZA EN LA CONVERSIÓN A MÓVILES?

Gracias a las maravillas de la tecnología moderna, ahora es posible vivir toda la experiencia completa de *Caballeros de la Antigua República* sin consola, con el excelente *port* de Aspyr para dispositivos iOS y Android. Tiene una apariencia brillante, los gráficos en particular centellean en las pantallas de los dispositivos móviles, y planetas como Tatooine y Manaan que aparecen especialmente exuberantes y cerúleos. El control se ha adaptado para su uso con pantallas táctiles. El juego funciona bien y el jugador puede lanzar sin problemas su escuadrón por cada mundo con facilidad y empuñar sables de luz y *blasters* contra numerosos enemigos. Casi todo lo demás del juego original permanece intacto, solo que ahora puedes viajar a la Academia Sith en Korriban mientras vas en el autobús, o acabar con Darth Malak y su horda sith mientras esperas en el dentista. Es un gran juego, con la misma historia y los mismos personajes inolvidables.

EN LA MISMA GALAXIA...

LA ANTIGUA REPÚBLICA ACOGIÓ A UN PAR DE JUEGOS MÁS

Tras el éxito de *Caballeros de la Antigua República,* Obsidian tomó el relevo de BioWare para desarrollar la secuela, *Caballeros de la Antigua República II (The Sith Lords),* que usaba el mismo motor Odyssey. El juego sigue a un personaje nuevo conocido como "El Exiliado", un caballero Jedi exiliado en un momento en que la orden ha sido casi aniquilada por el malvado Sith. Aunque los gráficos eran similares, Obsidian realizó algunos cambios en el estilo de la pionera jugabilidad del primer juego, incluyendo un sistema del grupo más suave y nuevos poderes de La Fuerza. Una vez más se basaba en la caracterización, la interacción y la trama como hilos conductores de la experiencia, y las acciones del jugador ahora podían tener influencia directa en sus compañeros de grupo. *KOTOR II* salió en 2004 en Xbox y a principios del año siguiente en PC y obtuvo un gran éxito en general, pese a las críticas de que era demasiado similar al original. Más adelante, en el E3 de 2008, BioWare y LucasArts confirmaron el rumor de que estaban trabajando en un MMORPG ambientado en la Antigua República. *Star Wars: La Antigua República* salió en 2011 y sitúa la acción 300 años después de los eventos de los dos primeros juegos, cuando otra guerra pone en peligro a la galaxia. Los jugadores podían jugar como Sith o como Jedi, y tenía una complejidad moral más rica que esta elección binaria. Fue un gran éxito en el lanzamiento y ha recibido varias expansiones, pasando de un modelo de suscripción a otro gratuito. Todavía sigue funcionando, lo que lo convierte en una buena manera de sumergirse en la fascinante franquicia *Star Wars.*

CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA: EL TRIVIAL

CINCO DATOS MÁS, RECIÉN SALIDOS DE LOS ORDENADORES DEL HALCÓN DE ÉBANO

1 **Nunca se barajaron versiones para Gamecube o PS2 por la exclusividad con Microsoft.**

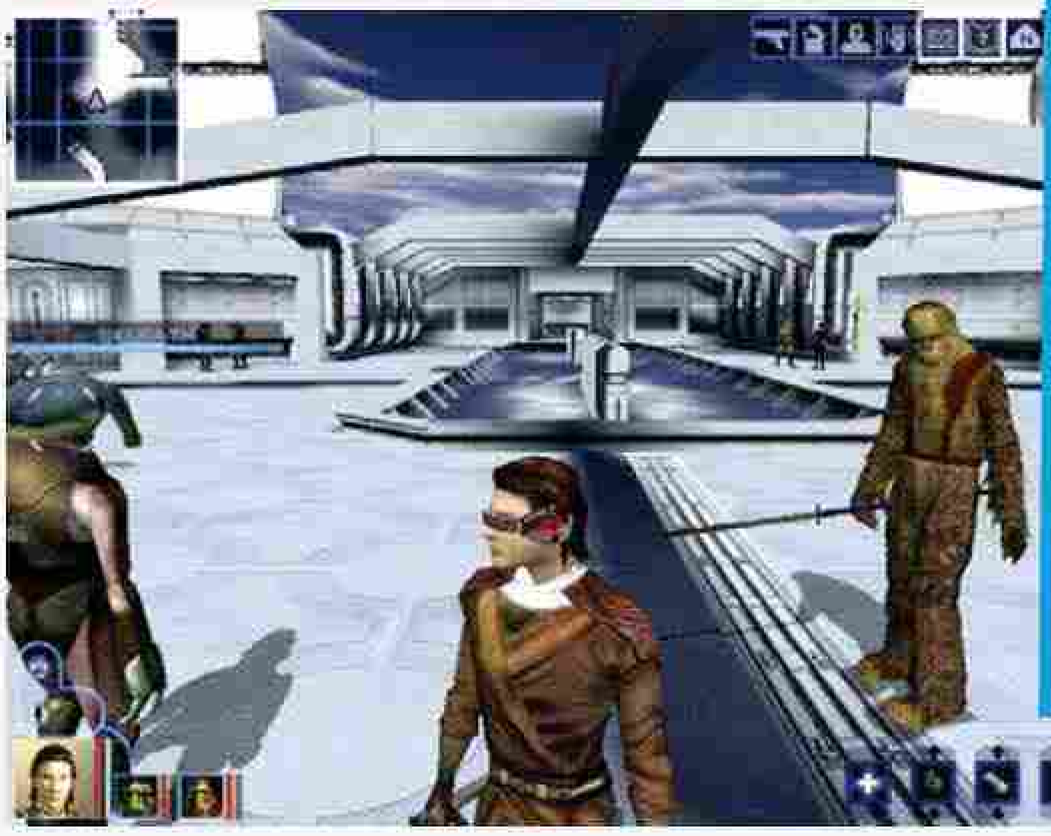
2 **Al principio se planteó que el jugador fuese un clon de Revan, pero LucasArts dijo que las historias de clones quedaban descartadas. Unos meses después se anunció la siguiente película: *El Ataque de los Clones*.**

3 **Justo antes de que LucasArts contactase con BioWare, James Ohlen y Ray Muzyka se estaban planteando si comprar los derechos de un libro poco conocido llamado *Juego de Tronos*.**

4 **Algunos actores de *KOTOR* aparecieron en el *Mass Effect* de BioWare; en concreto, Jennifer Hale (Bastila) y Raphael Sbarge (Carth).**

5 **Buena parte de los personajes de *KOTOR* procede de la infancia de James Ohlen, del juego de mesa *Star Wars* de West End Games.**

» [PC] Dando una vueltecita por la prestigiosa Academia Imperial.

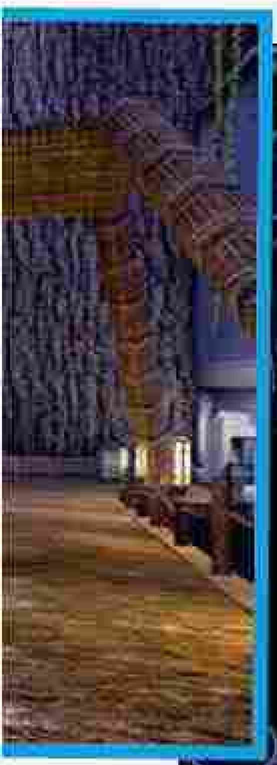


» [PC] Hay sitios conocidos en *Caballeros,* como el hogar de los wookies.

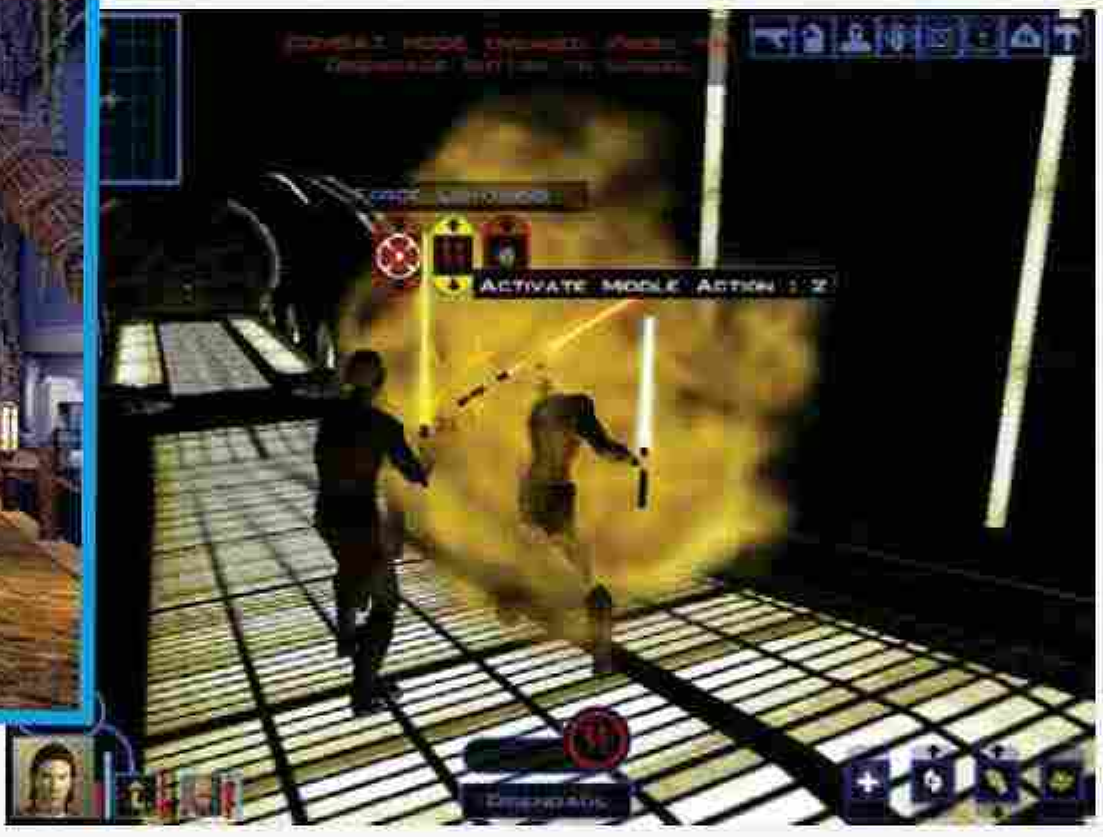
▶ pero el juego estuvo terminado antes del verano, así que no fue tan malo. Pero si nos hubiésemos metido en el verano, creo que la mayoría nos hubiéramos vuelto locos del todo. Salió un juego muy potente que tuvo un desarrollo estirado hasta el límite y, sin embargo, James tiene todavía clavadas algunas espinitas: "Hubiera estado genial conseguir más de esas batallas épicas que son la clave de por qué *Star Wars* es increíble". A pesar de la maravillosa profundidad que ofrece *Caballeros*, es difícil no estar de acuerdo con esa opinión, ya que la mayoría de los seguidores del juego se enamoraron y se quedaron hipnotizados por los imponentes destructores estelares, los molestos cazas X-wing y los pesadotes AT-AT de *El Imperio Contraataca*. Es un análisis algo duro que no comparten ni Greg ni Drew, que dice: "teniendo en cuenta que fue uno de los éxitos más grandes de BioWare, que ganó múltiples premios de Juego del Año y que todavía lo adoran millones de personas, no hay nada de lo que me arrepienta".

> "HUBO CRUNCH, PERO EL JUEGO ESTUVO TERMINADO ANTES DEL VERANO, ASÍ QUE NO FUE TAN MALO. SI NOS HUBIÉSEMOS METIDO EN VERANO NOS HUBIÉRAMOS VUELTO LOCOS DEL TODO"
> **JAMES OHLEN**

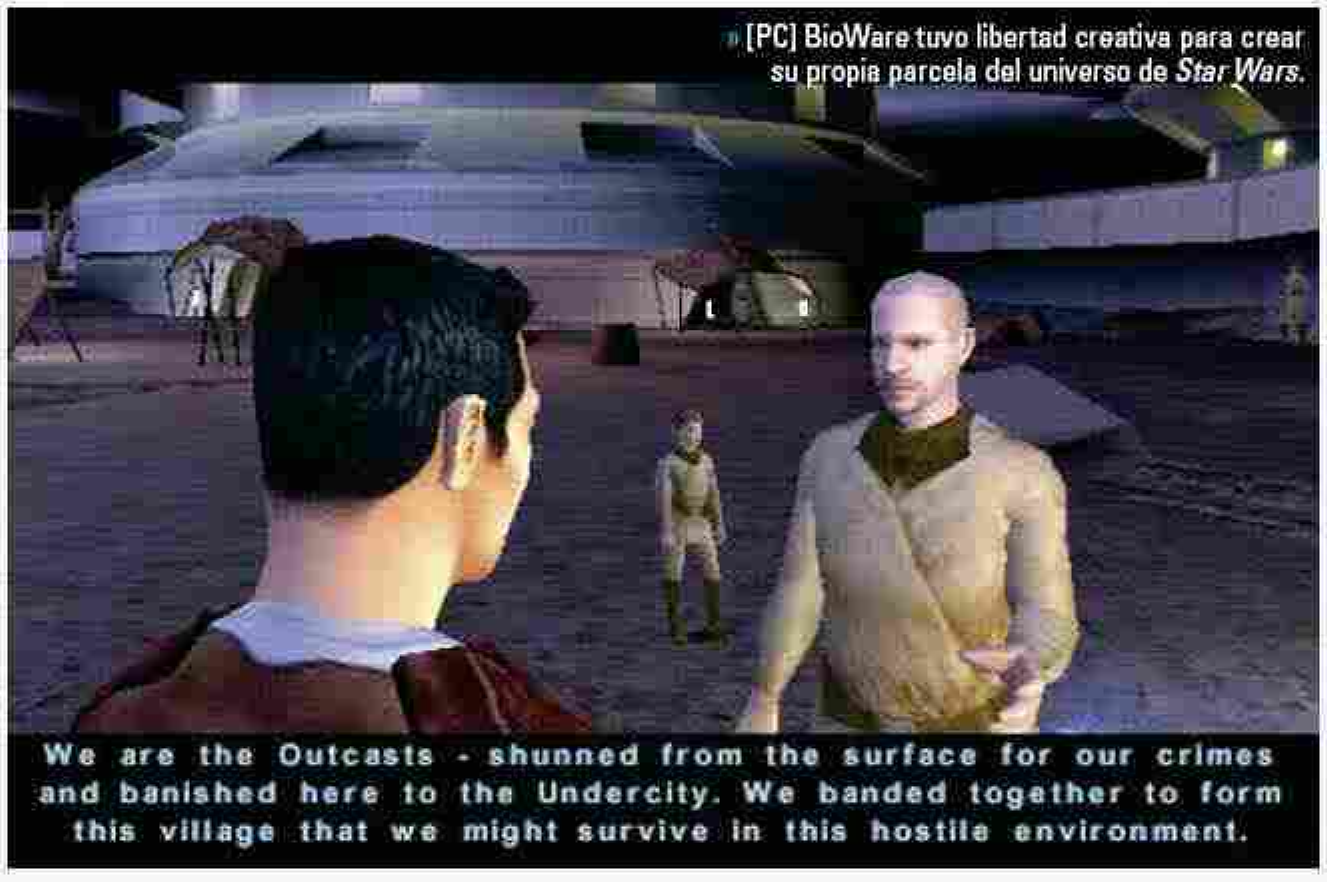
Tras el lanzamiento, *Caballeros de la Antigua República* se convirtió en un éxito mundial aplastante, y una sorpresa agradable para todos los fans hartos de *La Amenaza Fantasma* y *El Ataque de los Clones*. También supuso un alivio, aunque momentáneo, para BioWare. "No tuvimos tiempo de sentarnos y disfrutar [del éxito]", dice Drew. "Para entonces, ya estábamos metidos en otra crisis, con *Jade Empire*, *Dragon Age*... estábamos con muchas cosas". Aunque James admite que "no tenía ni idea de cómo iba a reaccionar la gente". Greg, productor ejecu-



» [PC] El combate tiene cosas del sistema D&D de otros RPG de BioWare.



» [PC] BioWare tuvo libertad creativa para crear su propia parcela del universo de *Star Wars*.



We are the Outcasts - shunned from the surface for our crimes and banished here to the Undercity. We banded together to form this village that we might survive in this hostile environment.

tivo y cofundador de BioWare, dice estar "orgulloso de todos nuestros juegos. Es difícil lanzar solo un juego, así que es asombroso que lográsemos lanzar bastantes juegos que la gente ama y que tuvieron éxito comercial. No hay duda de que *Caballeros de la Antigua República* es uno de los mejores, y fue el juego adecuado para el momento adecuado".

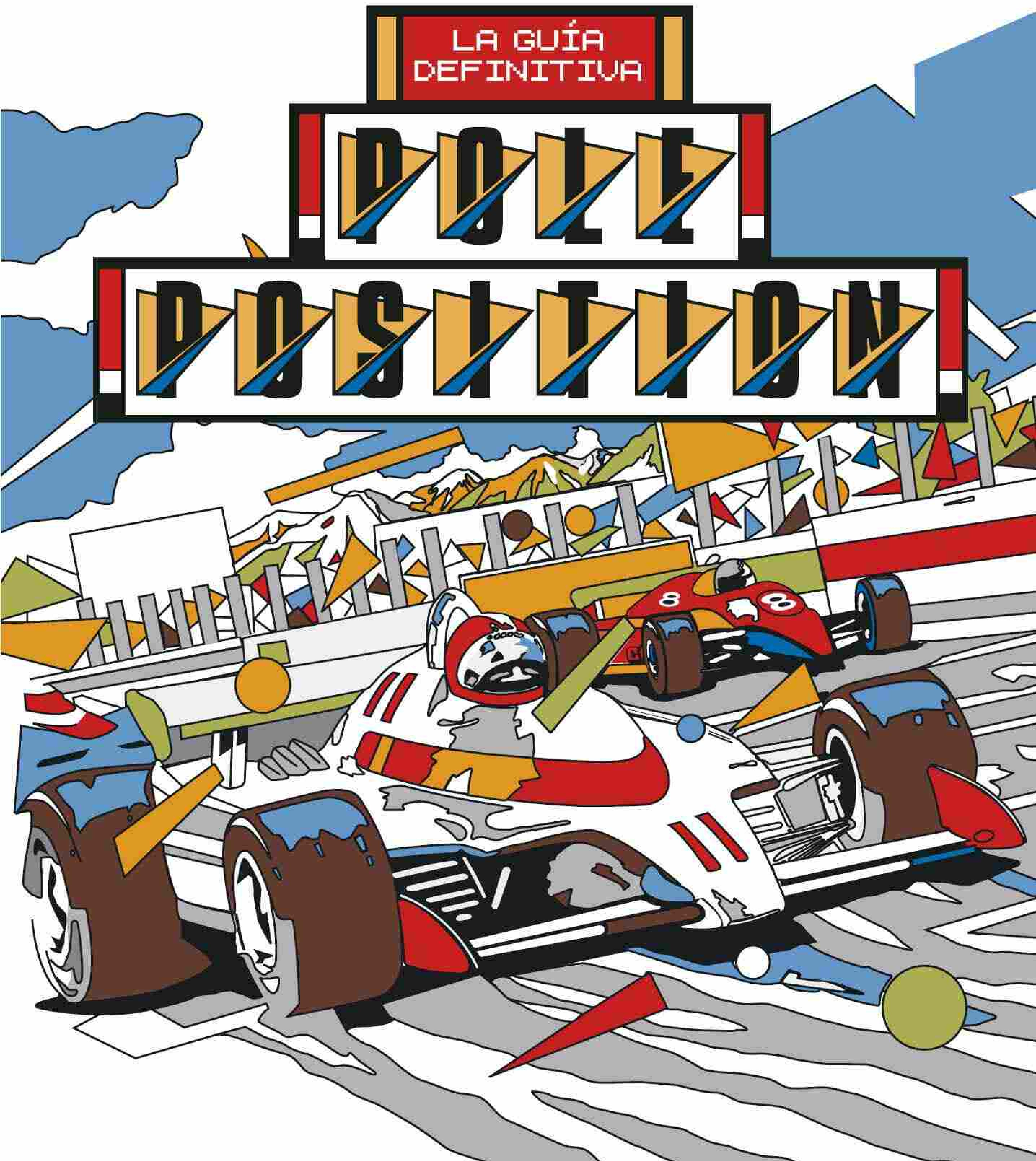
Al comprobar la gran acogida que tuvo *KOTOR*, LucasArts pensó inevitablemente en una secuela aunque, por desgracia, no se encargó de ella BioWare. "Ellos [LucasArts] daba muy poco tiempo para la secuela y nos pareció que no podríamos lograr lo que queríamos con ese plazo", dice Greg. "Lo que hicimos fue contactar con la gente de Obsidian y asegurarnos de que el proceso iba fluido para que los fans pudieran jugar a otro juego de la serie". Ambientado cinco años después de los sucesos del primer juego, en *KOTOR 2: The Sith Lords* (bautizado en España como *Star Wars: Caballeros de la Antigua República 2: los Señores Sith)* los vengativos lords del Sith intentaban mantener su poder en la galaxia, y se introducían algunos novedades como nuevos poderes de La Fuerza y más personajes para el grupo. El motor era el mismo, así que es un ejemplo de 'más de lo mismo', pero la historia estaba muy pulida y, sin llegar a las cifras del original, fue otro éxito en ventas y crítica.

KOTOR marcó un antes y un después en los RPG, que pasaron del aspecto friki de los juegos de *Baldur's Gate* a unos gráficos modernos e impresionantes, y saliendo del PC, la casa tradicional del género. "Creo que es un gran juego, y tuvo un impacto en BioWare y en los RPG en general", señala Drew. "Sí, los gráficos están un poco obsoletos ahora, pero la historia resiste". La combinación de la propiedad intelectual *Star Wars,* la historia, la caracterización y el cambio radical que BioWare llevó a cabo en *KOTOR* consiguieron que 15 años después se le considere un clásico. "*KOTOR* influyó en lo que quería hacer con *Dragon Age* y llevó a *Star Wars: The Old Republic*", concluye James Ohlen. "Y estoy muy orgulloso de él. Mi hijo es un gran fan de *Star Wars,* es genial que sea tan querido por muchos fans de la saga galáctica". Para Drew Karpyshyn, su trabajo en *Caballeros* es parte de una carrera que abarca las historias épicas de ciencia ficción de *Mass Effect* y *Mass Effect 2,* en las que se puede apreciar la influencia de *KOTOR*. "También me ayudó a conseguir mi primera novela de *Star Wars, Darth Bane. Path of Destruction*", dice. "Llevó mi carrera de escritor un paso adelante. *KOTOR* tendrá siempre un lugar en mi corazón".

Tanto si eliges el lado Luminoso como el Oscuro, *Caballeros de la Antigua República* sigue siendo una aventura brillante, con mundos bellísimos, héroes valientes, villanos ruines y traiciones desgarradoras. "Nuestro objetivo fue siempre crear un gran juego", apunta Zeschuk. A veces se tarda algo más de lo previsto pero si el resultado es así de bueno, merece la pena. ✱

LA GUÍA DEFINITIVA

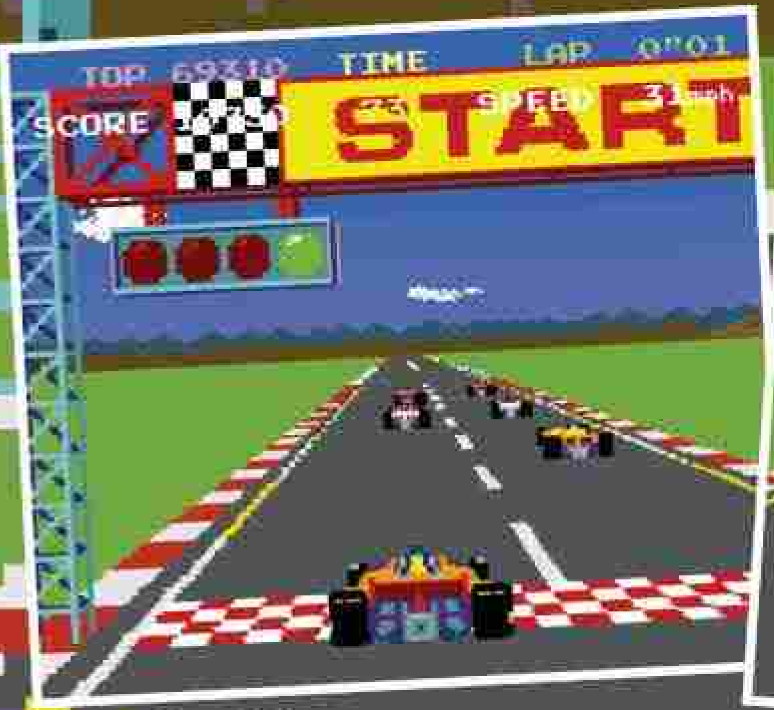
POLE POSITION



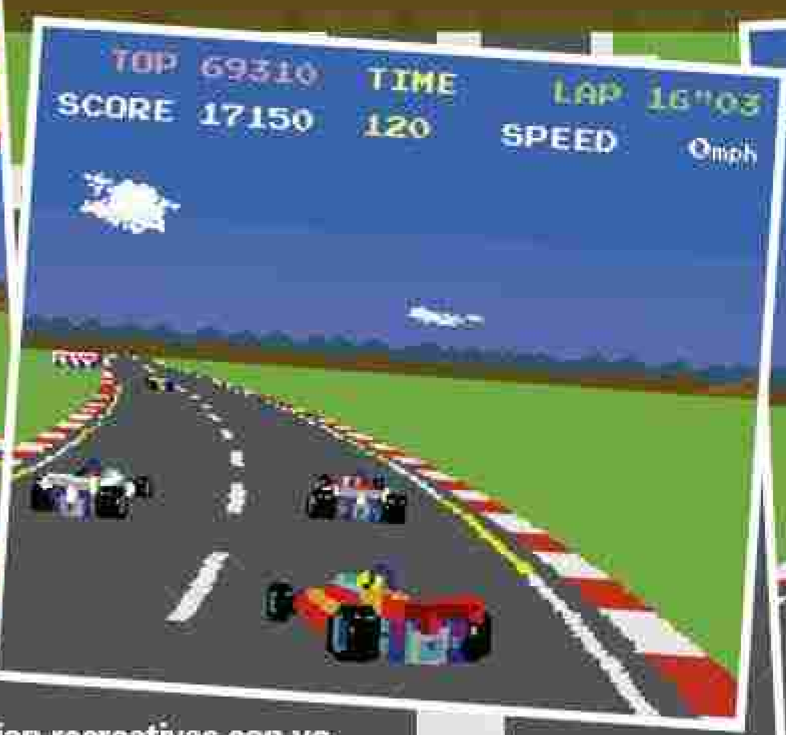
SEÑAL DE SALIDA
START
LUCES DEL SEMAFORO

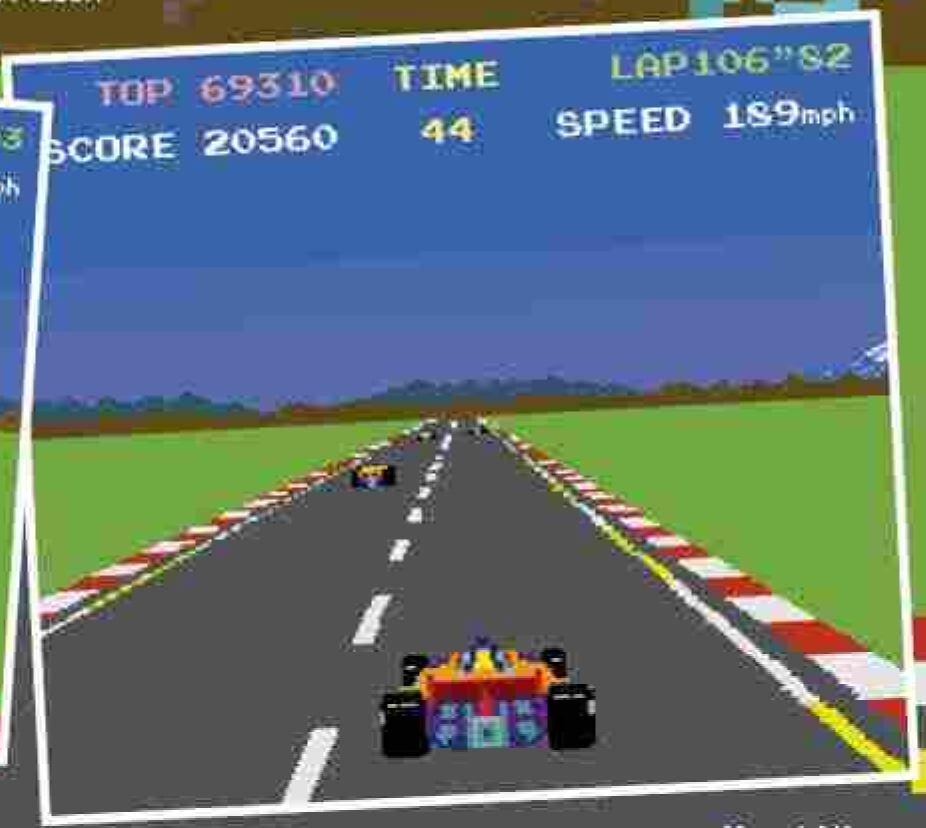
Con la posible excepción de OutRun, no existe ningún otro clásico de conducción en recreativa que rivalice en fama y nostalgia con Pole Position de Namco. ¿Estás sentado en la cabinet? ¡Entonces... Prepare to qualify!

Texto de Graeme Mason



» [Arcade] El equipo RG no realizó su mejor salida en esta partida...





» [Arcade] Una larga recta nos da la bienvenida a Fuji.

Aunque ya existían recreativas con volante desde 1974, *Gran Trak 10* (Atari) o *Speed Race* (Taito), así como palancas de cambio y cabinets con asiento, no fue hasta 1982 cuando *Pole Position* refinó la experiencia hasta tal grado, que los jugadores de todo el mundo catapultaron la máquina a los primeros puestos de las más vendidas y jugadas. *Turbo*, lanzado un año antes, había sentado las bases, pero carecía de la estética y el realismo necesarios. *Pole Position* superó incluso a la oposición más dura, dejando al juego de Sega y a otros competidores tragando humo en el carril lento. La placa arcade homónima de Namco, con sus capacidades superiores de sonido y escalado de sprites, fue el catalizador de esta nueva experiencia.

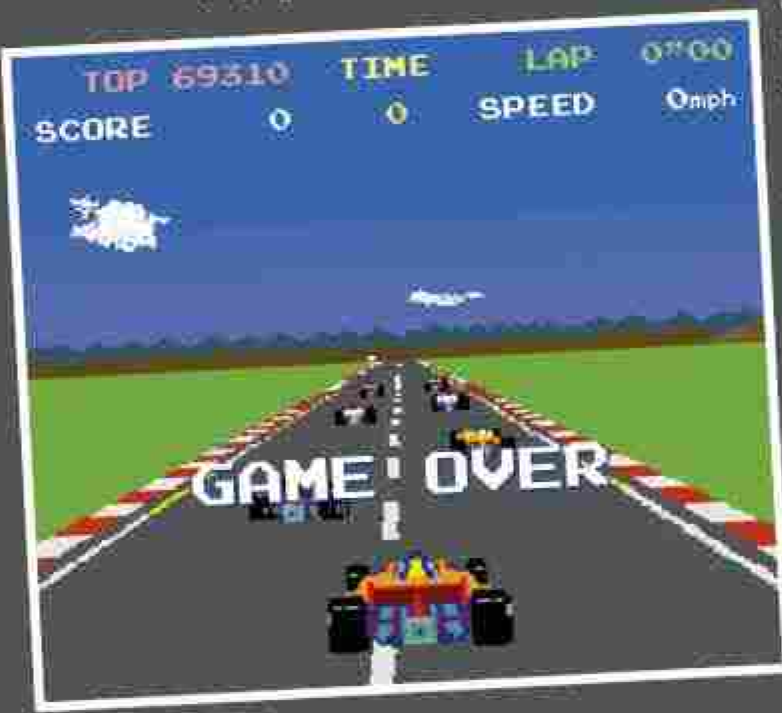
Pole Position comenzó en Namco en 1981, con la compañía de recreativas japonesa todavía frotándose las manos tras el demoledor éxito mundial del despreocupado masticador *Pac-Man*. El objetivo, supervisado por el legendario Toru Iwatani, era crear un juego de conducción arcade que reprodujera de la forma más realista posible la emoción de surcar un circuito de Fórmula 1, superando a los rivales en una carrera hacia el podio. Como transmite el título, nuestro primer reto era asegurarnos un puesto en la parrilla de salida, incluso la pole position, gracias a una ronda de clasificación inédita hasta el momento.

La carrera daba comienzo con una recreación precisa del circuito Fuji Speedway, con el gran monte de cumbre nevada omnipresente en la lejanía. Las vallas publicitarias salpimentaban los bordes de la carretera (conformando un peligro extremo para cualquier conductor lo bastante descuidado como para salirse del asfalto), además de esporádicos charcos que demandaban un extra de atención. Incluso para los estándares de 1982, *Pole Position* tampoco era el más complejo de los arcades, sin embargo presentó una serie de fundamentos pioneros. Fue el primer juego de conducción basado en un circuito real, ganándose una brillante aura de autenticidad y realismo, que se acentuaba aún más con la presencia de vallas publicitarias con anuncios de compañías tangibles como Pepsi o Canon, en un temprano ejemplo de product placement. Pero, quizás, la contribución más importante de *Pole Position* es su apartado técnico. Escenarios a todo color mostraban una belleza visual sin precedentes a medida que los sprites escalados del juego (vehículos rivales, vallas y señales, además del coche del jugador) se movían a toda velocidad. Y, aunque la perspectiva de *Pole Position*, trasera y ligeramente elevada, pueda resultar familiar hoy en día, en 1982 había pocos juegos de conducción, si es que los hubo, que involucraran inmersivamente al jugador en una carrera ▶

RIVAL NARANJA

RIVAL BLANCO

» [Arcade] Si no obtienes la clasificación, el juego termina.



ANUNCIANTES ANÓNIMOS

LAS VALLAS PUBLICITARIAS DE POLE POSITION PUEDEN RESULTAR DIFÍCILES DE APRECIAR A 300 KM/H, ASÍ QUE AQUÍ TENÉIS LA GUÍA RETRO GAMER DE ANUNCIANTES

AGIP

Bajo las siglas de 'Azienda Generale Italiana Petroli', AGIP es un proveedor de combustible reputado e histórico con sede en Italia y formado con la intervención del gobierno italiano. Fue adquirido por Eni, multinacional italiana de petróleo y gas, en 2003.

CANON

"If anyone can, Canon can." Así rezaba el famoso eslogan de los ochenta que demostraba la tecnología ofrecida por el fabricante japonés de cámaras y otros dispositivos ópticos. Canon abrazó la era digital y hoy en día sigue siendo un referente de la industria.

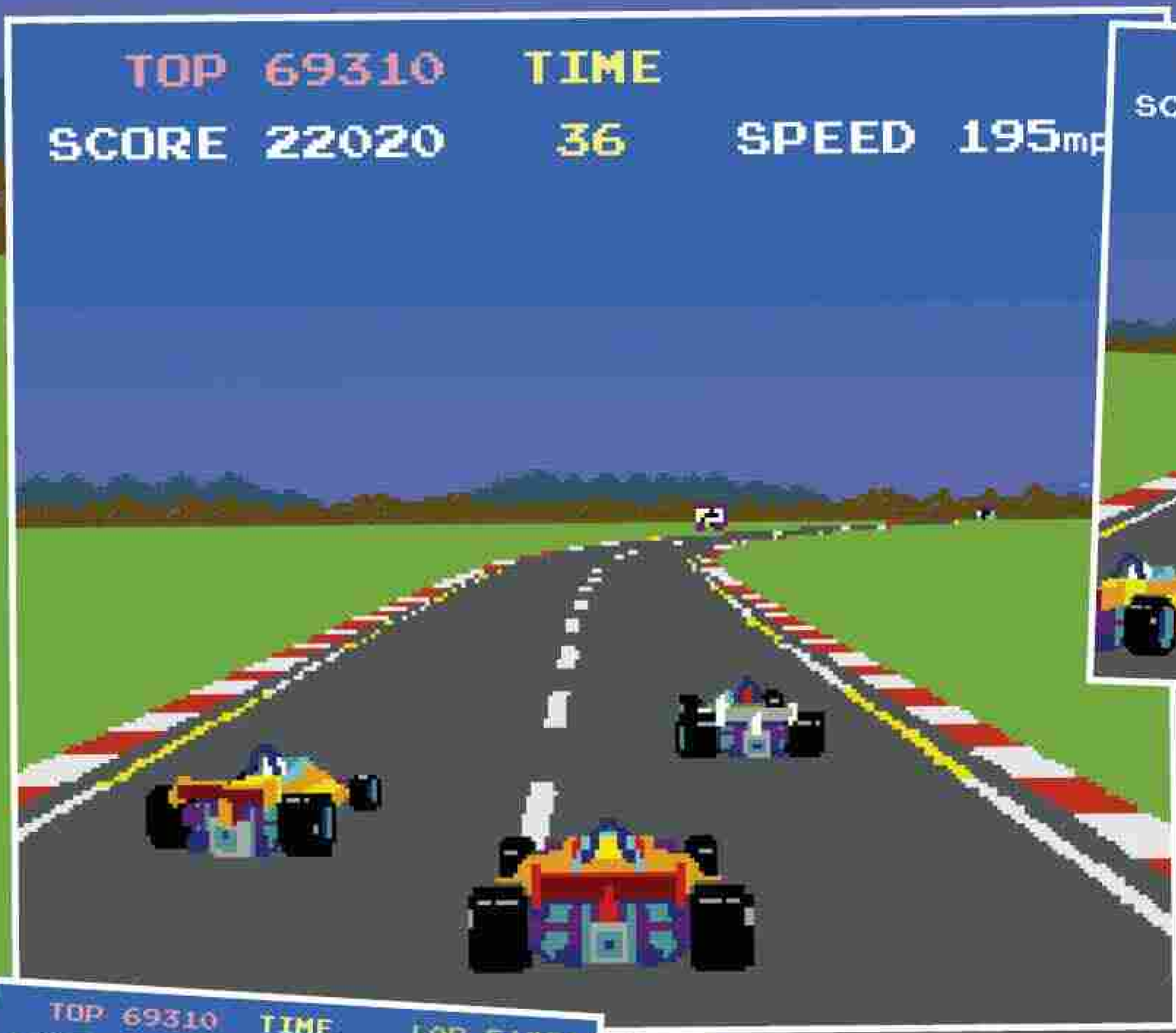
CHAMPION

Cuando se trata de bujías, no hay nadie más famoso y acreditado que esta compañía estadounidense, formada en los albores de la industria del automóvil en 1907. Como patrocinador habitual en eventos automovilísticos, sus vallas aportan realismo.

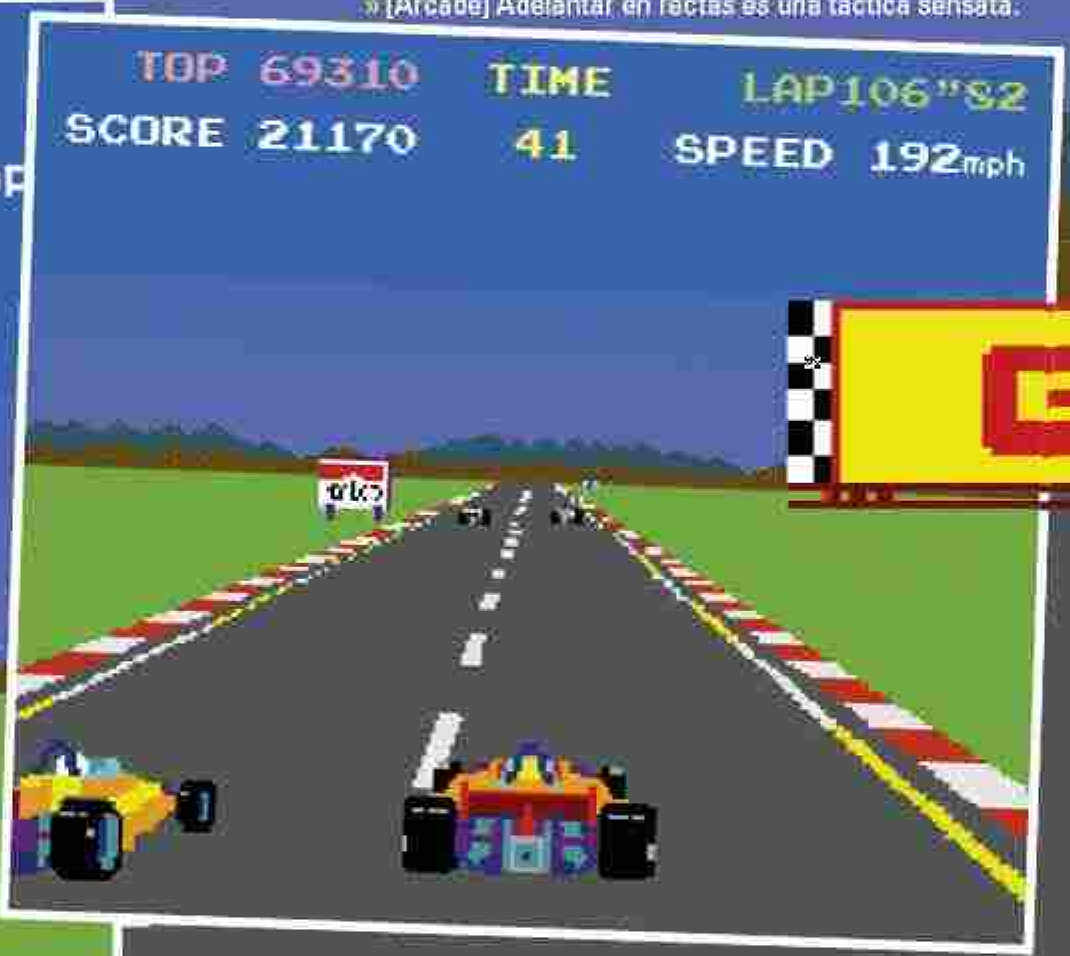
MARLBORO

La industria del tabaco y la F1 mantuvieron una relación muy estrecha hace tiempo, al menos hasta que la federación suprimiese su patrocinio a partir de los 90. Marlboro es el líder de la manada y todavía se anuncia en automóviles fuera de Reino Unido y Europa.

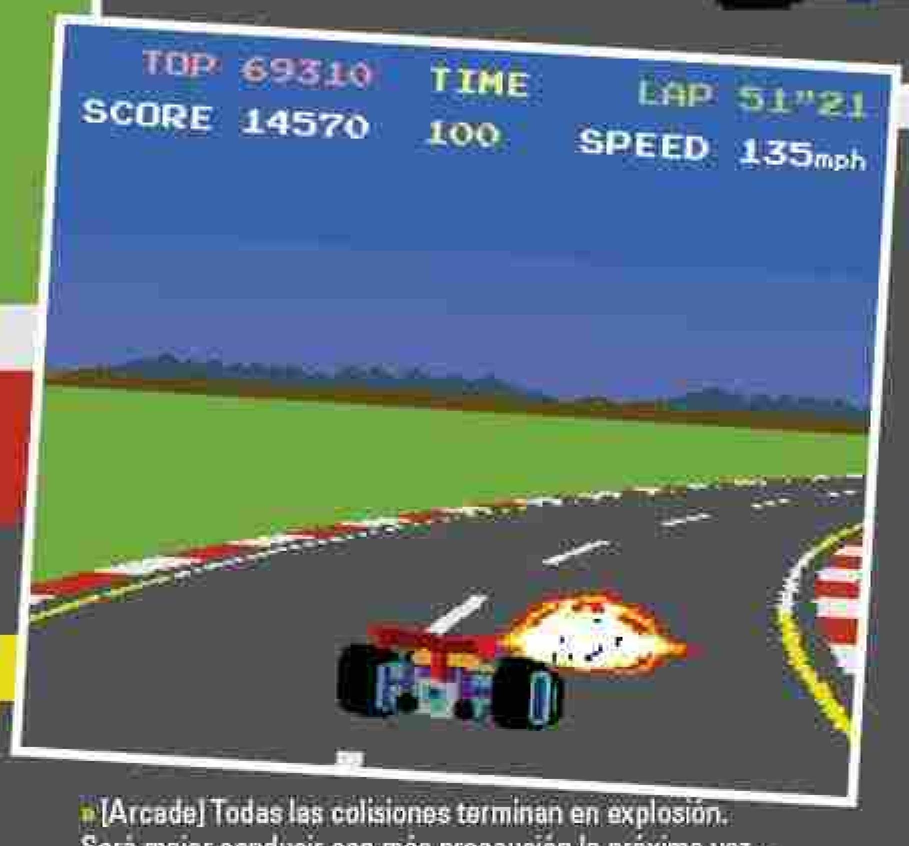
» [Arcade] Maniobrar entre dos vehículos rivales resultará peligroso en el mejor de los casos.



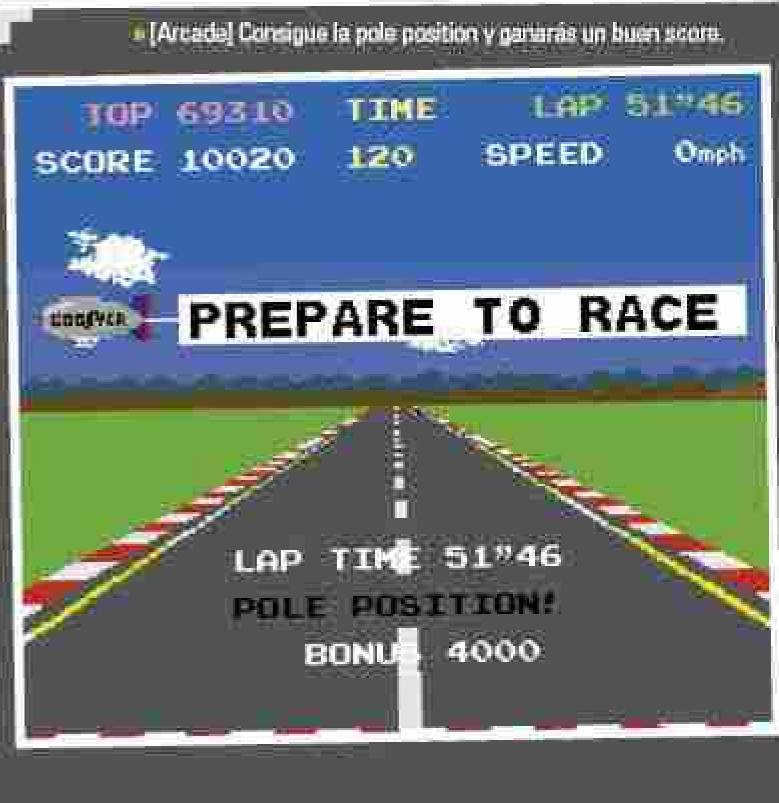
» [Arcade] Adelantar en rectas es una táctica sensata.



» [Arcade] Consigue la pole position y ganarás un buen score.



» [Arcade] Todas las colisiones terminan en explosión. Será mejor conducir con más precaución la próxima vez...



▶ de alta velocidad, generando una sensación de avance tan fluida como estable y transmitiendo la impresión real de pilotar un Fórmula 1.

Sin embargo, a pesar de la accesibilidad del volante y su modesto cambio de marchas, *Pole Position* es un juego desafiante, que recompensa el conocimiento íntimo del circuito más que la conducción temeraria. La ronda de clasificación inicial propone una prueba rigurosa para averiguar las credenciales de cada conductor. Para ubicarse en la parrilla de salida, el jugador debe alcanzar un tiempo que ronde entre los 73 y los 58 segundos, lo que nos otorgaría en este último caso la ansiada pole. La carrera principal consiste en cuatro vueltas al circuito, con un estricto cronómetro en cada vuelta. Si no llegas al checkpoint estás eliminado. Recibirás 50 puntos por cada cinco metros recorridos además de otros 50 por adelantar a los rivales. Por cada segundo restante en el reloj al comenzar una nueva vuelta, consigues 200 puntos más, lo que garantiza que cada metro y cada segundo cuenten. Chocar contra un oponente o contra las numerosas señales o vallas publicitarias tendrá como resultado una hipnótica explosión. Afortunadamente, solo pierdes de unos segundos, pero si insistes en colisionar habrá pocas opciones de alcanzar la meta.

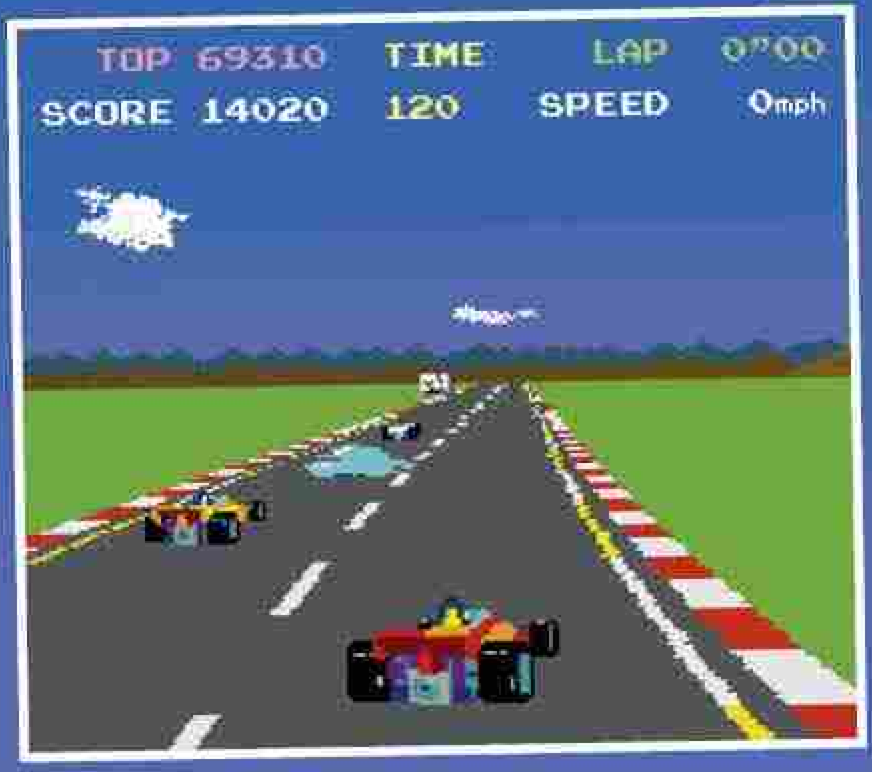
GOODYEAR
DIRIGIBLE

PEPSI

¿Ha habido alguna vez una guerra más acalorada de marcas que: '¿Cuál es mejor, Coca Cola o Pepsi?' (Definitivamente es Pepsi, por supuesto). Durante los ochenta la batalla de los refrescos fue más encarnizada y Pepsi se convirtió en la bebida elegida por los conductores sedientos.

MARTINI

Ya hemos hablado de cigarrillos y refrescos, ¿qué tal una bebida alcohólica? Martini & Rossi patrocinó a diferentes equipos durante años y su emblema supone sinónimo de deporte. Si bien ya no es tan popular hoy en día, el consumo de la bebida por parte de James Bond le ha otorgado glamour eterno.



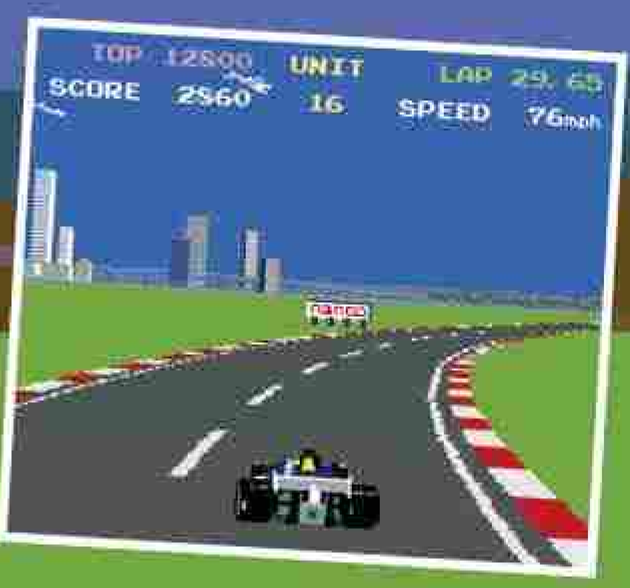
» [Arcade] Presta atención a esos charcos de agua o arruinarán tu progresión en el circuito.

> "El atractivo de Pole Position reside en su simplicidad y en lo impecable de su propuesta"

MONTAÑA LEJANA
OAL
CHECKPOINT
TU COCHE

PISANDO A FONDO CON POLE POSITION II

¿QUÉ NOS OFRECIÓ LA SECUELA?



El éxito arrollador de *Pole Position* hizo inevitable la aparición de una secuela y Namco no decepcionó a sus seguidores. Si bien los gráficos varían ligeramente respecto a su predecesor (los coches tienen esquemas de color alternativos y hay nuevas vallas publicitarias) transmite la clara sensación de 'si algo funciona, no lo toques mucho'. Disponible de nuevo en muebles verticales y sit-down, el mayor atractivo de *Pole Position II* es la suma de tres nuevos circuitos, cada uno con sus desafíos particulares. Suzuka es una pesadilla plena de curvas que pondrá a prueba a cualquier piloto, mientras que el circuito Test tan solo presenta cuatro curvas abiertas en su disposición oval. Además, debuta Seaside, que recrea una versión 'invertida' del circuito de Long Beach en California. Una vez más, Atari adquirió los derechos para USA, aunque las versiones domésticas tardaron más tiempo en llegar. Atari 7800 recibió una excelente conversión en 1987 que se incluyó como bundle junto a la consola. *Pole Position II* es poco más que un actualización pero merece ser experimentada por los amantes del original. *Final Lap* (1987) se considera un sucesor espiritual.

Los jugadores de *Pole Position* podían experimentar el arcade en dos sabores diferentes. El mueble clásico vertical, con volante y un único pedal (acelerador), estaba disponible para salas de juego de dimensiones normales. Pero era la versión sit-down, con sus dos pedales, asiento de plástico duro, altavoces traseros adicionales y un artwork cautivador de Fórmula 1 en los laterales, la que atraía todas las miradas… y las monedas. En el manual oficial del usuario se apreciaban las diferencias entre la configuración de switchs entre el mueble vertical y el sit-down, además el fabricante recomendaba el cobro de una moneda más para obtener la experiencia de conducción completa, un gasto extra compensado con una vuelta adicional y más segundos por vuelta.

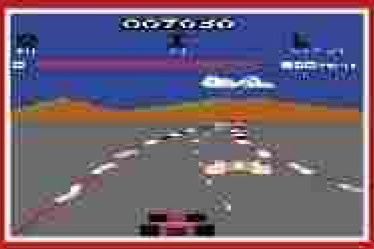
El atractivo de *Pole Position* reside en su maravillosa simplicidad y en lo impecable de su propuesta. Las curvas están bien señalizadas, pero esto solo supone la mitad de la batalla. Negociar estos giros a alta velocidad es peligroso a medida que el coche derrapa, pero el volante también responde a las correcciones de forma precisa. Una amalgama de emociones a alta velocidad y gráficos inmersivos que persuadió a Atari a licenciar *Pole Position* de Namco en Estados Unidos. Junto con *Dig Dug* obtuvo gran éxito, y el binomio Namco/Atari continuó con *Pole Position II* en 1983. Lógicamente, muchas de las conversiones occidentales de *Pole Position* fueron gestionadas por Atari, o alguna de sus divisiones, en un momento en el que aumentaban las turbulencias para la compañía de software estadounidense. Atarisoft se encargó de los ports de BBC Micro, C64, Spectrum y VIC-20, mientras que Atari Inc publicó los juegos de Atari 2600 y 5200. A pesar de los numerosos clones que adaptaron el esquema de *Pole Position*, la mayoria de estas versiones vendieron bien, aun careciendo de los icónicos periféricos de su referente arcade.

Cuando la licencia de Atari con Namco expiró, ciertas conversiones fueron distribuidas por Datasoft (USA) y US Gold (Europa). *Pole Position* incluso inspiró unos dibujos animados occidentales emitidos por primera vez en 1984, pero que guardaban pocas similitudes con el juego más allá del título y la temática de carreras.

Estamos ante un importante legado automovilístico, cuya influencia sigue vigente hoy en día. Antes de 1982, los arcades de conducción mostraban cámaras elevadas que no transmitian el espíritu y la velocidad rompecuellos de la Formula 1, distanciando al jugador de la acción. Namco diseñó, posiblemente, el mejor y más icónico juego de carreras de la historia. ★

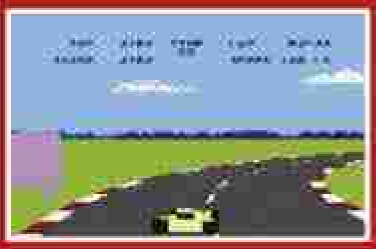
VELOCES PORTS

¿QUÉ VERSIONES MERECEN SUBIRSE AL PODIO?



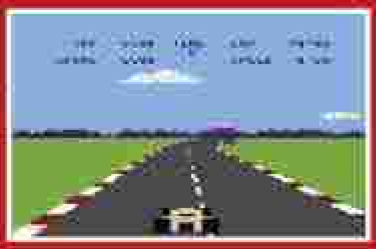
ATARI 2600

Con parte de la pantalla totalmente gris y coches formados por bloques, este port no rezuma belleza. Aparte de esto los programadores hicieron un trabajo admirable a la hora de comprimir el arcade en esta consola. La sensación de velocidad es muy buena. Sin lujos pero emocionante.



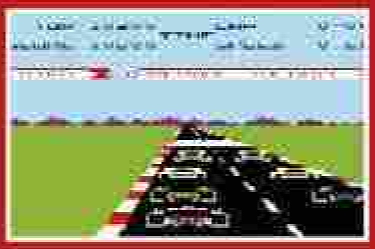
ATARI 5200

La hierba verde ha vuelto en *Pole Position de* Atari 5200, y aparte de la vibrante vegetación, también es una de las mejores versiones de la coin-op. Aunque carece de la clásica voz digitalizada 'prepare to qualify' del comienzo, la velocidad, gráficos y jugabilidad se recrean de forma notable.



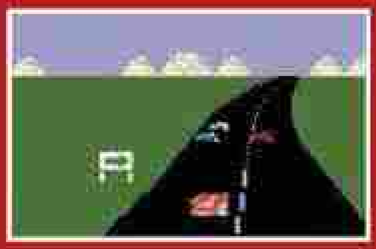
ATARI 8-BIT

Similar a la versión de Atari 5200, el Atari 800 hace todo lo posibe por mantener la velocidad del frenético arcade original, especialmente al adelantar. La estructura del semáforo de partida y los checkpoints no están, además de otros recortes. Aun así es un juego de carreras creíble.



BBC MICRO

Seamos generosos y califiquemos a la pantalla del BBC 'vibrante', ya que su brillante hierba verde es el polo opuesto al gris opaco del port para 2600. El coche del jugador resulta peculiar por su borde blanco y se mueve como si tuviera artritis. Casi que no merece subir al podio.



INTELLIVISION

Lanzado por INTV seis años después del debut del juego. *Pole Position* de Intellivision es el port más dramáticamente dispar del arcade: cámara más elevada y cuatro pistas. Aunque el nuevo ángulo resta parte del encanto, sigue despidiendo aroma de buen juego.

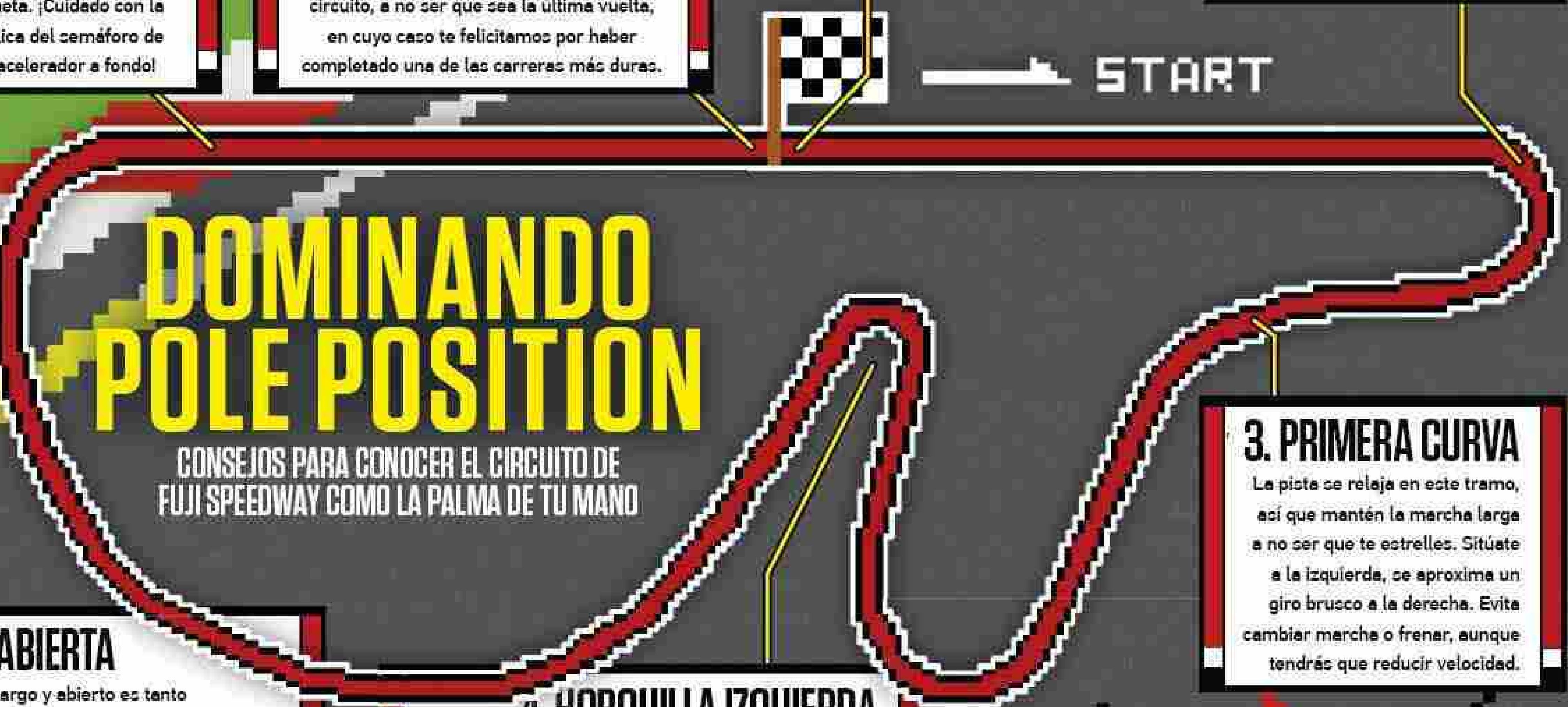
> "Pole Position me 'puso' a programar en un Apple IIe y no en Spectrum, así que posiblemente fue mi primer trabajo de verdad"
>
> GRAEME DEVINE

byneon
Neon147

SEÑAL DE GIRO A DERECHA

DOMINANDO POLE POSITION

CONSEJOS PARA CONOCER EL CIRCUITO DE FUJI SPEEDWAY COMO LA PALMA DE TU MANO



1. START

Asegúrate de estar en marcha corta, los coches de la CPU saldrán muy rápido. Písale a fondo, te espera una corta pero maravillosa recta inicial. ¡Cambia de marcha tan pronto como puedas!

2. PRIMER GIRO

Es imperativo darse un respiro cuando llegues a este primer, y bastante brusco, giro. Intenta adelantar coches o mantenerte al frente antes de llegar aquí. Afortunadamente hay señales que advierten de su existencia.

3. PRIMERA CURVA

La pista se relaja en este tramo, así que mantén la marcha larga a no ser que te estrelles. Sitúate a la izquierda, se aproxima un giro brusco a la derecha. Evita cambiar marcha o frenar, aunque tendrás que reducir velocidad.

4. HORQUILLA IZQUIERDA

Esta curva tan pronunciada es la parte más difícil del circuito. Asegúrate de posicionarte en el extremo izquierdo de la pista e incluso acorta por fuera de ella si te atreves. ¡Cuidado con las pancartas publicitarias!

5. CURVA ABIERTA

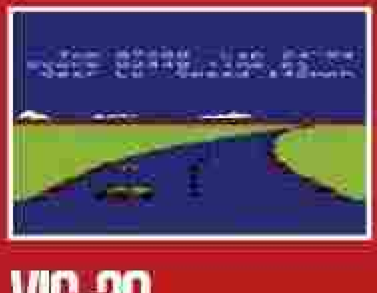
Este semicírculo largo y abierto es tanto una bendición como una maldición. Permite alcanzar altas velocidades, pero desviarte hacia el lado equivocado causa accidentes... ¡Cuidado con las numerosas señales y pancartas!

6. RECTA FINAL

El circuito muestra su gran recta final, hora de encomendarte a un rápido sprint hasta la meta. ¡Cuidado con la estructura metálica del semáforo de salida y pisa el acelerador a fondo!

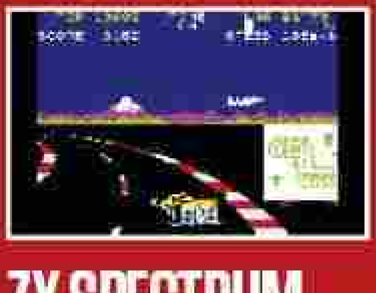
7. LA LÍNEA DE META

Alcanzar la línea de meta te garantiza otros 45 segundos para completar de nuevo el circuito, a no ser que sea la última vuelta, en cuyo caso te felicitamos por haber completado una de las carreras más duras.



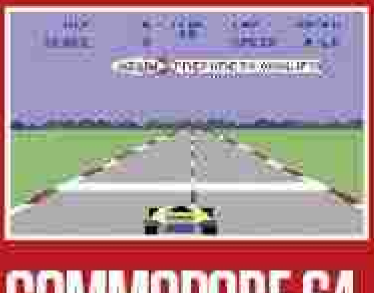
VIC-20

El cartucho de VIC-20 presenta ciertos cambios necesarios, las vallas no existen, por ejemplo, pero estamos ante un intento más que meritorio de recrear *Pole Position* con la mínima potencia en hardware. Eso sí, los coches parecen correr sobre el agua y la sensación de velocidad es discreta.



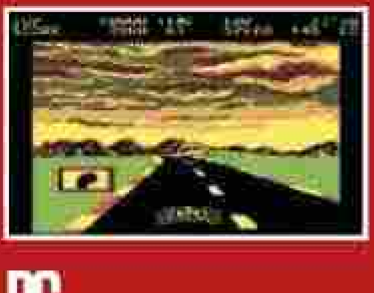
ZX SPECTRUM

La falta de control real para acelerar (la velocidad aumenta automáticamente) es la alteración jugable más obvia del port, pero Graeme Devine realizó un gran esfuerzo, que lo compara favorablemente al resto de versiones. Sensación de velocidad decente y melodía de clasificación muy festiva.



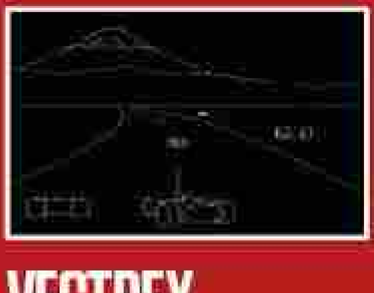
COMMODORE 64

Datasoft/US Gold adquirieron la licencia de la coin-op tras los problemas económicos de Atarisoft. La versión C64 ofrece una cámara más baja, mucho ritmo y unos sprites algo cuadradotes. El control es mejorable y perjudica en cierta manera a la jugabilidad, pero la explosión nos encanta.



PC

Este juego tempranero de PC DOS al menos tiene una cosa buena: un hermoso atardecer para el escenario de la ronda de clasificación. Aparte de esto detalle, la sensación de lentitud dicta sentencia, aunque hay que reconocer la honestidad al intentar recrear los gráficos y sonido de *Pole Position*.



VECTREX

Desarrollado y lanzado por la propia GCE/Milton Bradley, propietaria de Vectrex. Los gráficos varían enormemente, lógico, repecto al arcade. Sin embargo funciona muy bien a pesar de su aspecto wireframe, ofrece un circuito diferente, más tortuoso, y un sorprendente monte Fuji.

NINTENDO 64

Namco Museum ha sido replicado varias veces a lo largo de los años y *Pole Position* aparece en muchas de estas recopilaciones. Este cartucho debutó en 1999 en Nintendo 64. *Pac-Man*, *Ms Pac-Man*, *Galaga*, *Galaxian* y *Dig Dug* completan la colección de leyendas de la compañía.

P&R GRAEME DEVINE

HABLAMOS CON EL RESPONSABLE DE VARIAS CONVERSIONES DOMÉSTICAS

0"00
0mph
START

¿*Pole Position* te ayudó a encontrar trabajo en Atari?
Vi el anuncio en *Computing Today* y llamé. Programé una pequeña demo del circuito de *Pole Position* en mi Spectrum, viajé a Slough para la entrevista y conseguí el trabajo. Había hecho *Firebirds* antes y algunos juegos más para TRS-80, pero *Pole Position* me 'puso' a programar en un Apple IIe y no en Spectrum, así que posiblemente fue mi primer trabajo de verdad.

¿Habías jugado al arcade original antes de realizar el trabajo de conversión?
Sí, pasé mucho tiempo jugando. Me viene a la cabeza una tienda, ahora un Starbucks, que debía ser una sandwichería. Tenían varias recreativas en aquel entonces y una de ellas era *Pole Position*.

¿En cuántas conversiones participaste?
Hice la versión de ZX Spectrum y también ayudé en el resto de máquinas, ya que descubrí la forma de renderizar el circuito en 8 bits. En ese momento estábamos trabajando en las versiones de MSX, Amstrad y Commodore 64. Cada una planteaba su propio desafío. El MSX tenía un manejo de sprites muy limitado, pero oye, ¡al menos tenía sprites! Amstrad [port cancelado] poseía una memoria muy lenta, y la versión C64 se estaba haciendo en EE.UU. en ese momento, sin internet, email o Skype ¡Posiblemente eso convirtió el port de C64 en el mayor reto! Explicar el código Z80 de Spectrum vía telefónica…

¿Cuál fue el apartado más complejo de adaptar?
El circuito, pero al final resultó ser lo más fácil de 'hackear'. En realidad se trata de una serie de rutinas de dibujado de líneas, cada una un píxel más corta que la anterior, comenzando con 13 píxeles de longitud desde la parte inferior de la pantalla hacia arriba, y cada una apuntando a derecha o izquierda dependiendo de las curvas. Este 'hackeo' eliminó cualquier necesidad de código 3D de la ecuación. Aparte de eso, lo más difícil fue que resultase divertido: la aceleración, los giros y el cambio de marcha necesitaban una respuesta fiable y a 15hz-20hz en la versión Spectrum era difícil.

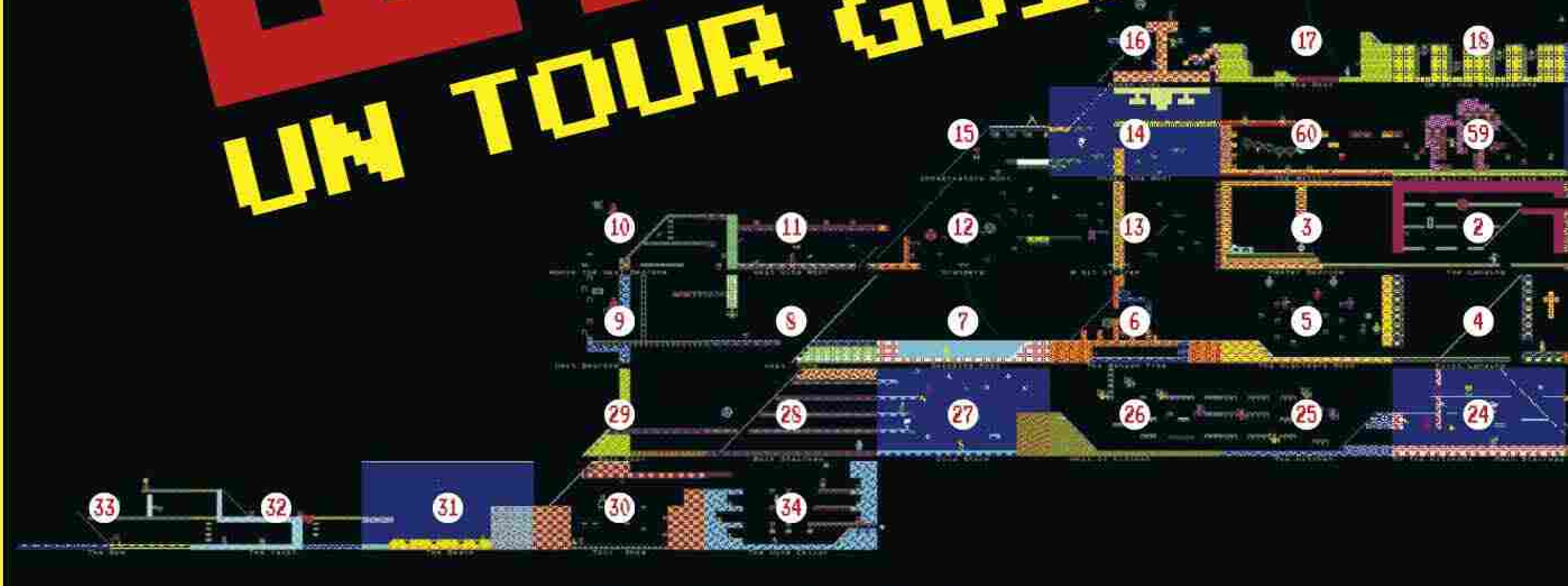
¿Cómo crees que lo hiciste, analizándolo en la actualidad?
Cambió mi vida. Me expulsaron del colegio por tomarme una semana libre para terminarlo, eso significó no ir a la universidad. Atari cerró semanas después de completar el juego, Jack Tramiel compró Atari y los contratos de royalties no se respetaron, así que no gané dinero con *Pole Position*. Pero creo que el juego en sí resultaba divertido, la gente todavía recuerda haberlo jugado a día de hoy.

¿Qué aprendiste al trabajar con *Pole Position*?
Que tuve un buen ordenador para programar, hacer copias de seguridad y que soldar es parte del trabajo del programador. Debería haber comentado más el código a medida que avanzaba, ya que se utilizaba como referencia y nadie excepto yo sabía cómo. Esta fue también una de las primeras veces que aprendí que no todo el mundo a tu alrededor tiene tus mejores intereses en el corazón, incluso en empresas que amas, como Atari.

» Graeme Devine jugaba a la coin-op de *Pole Position* en una sandwichería local.

JET SET WILLY

UN TOUR GUIADO



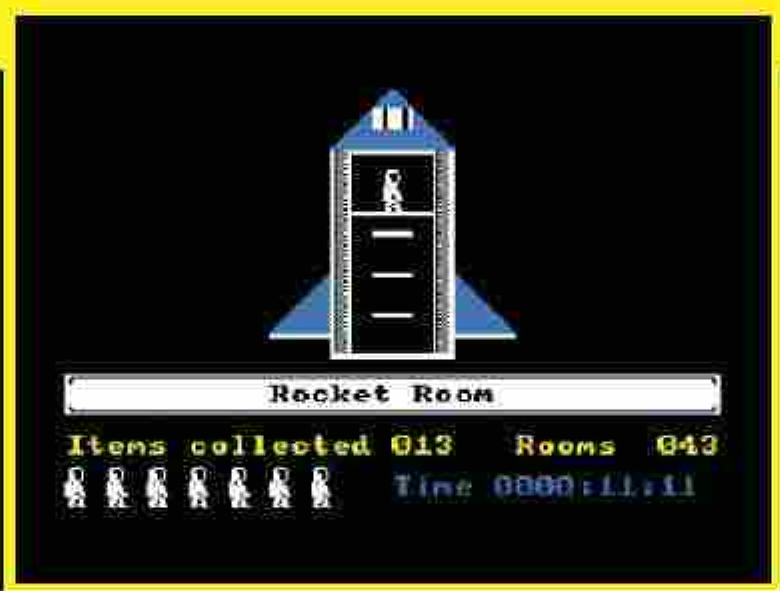
Para celebrar el 35 aniversario, nos sentamos con su creador Matthew Smith frente a un par de copazos y hacemos un tour por las 60 habitaciones de Jet Set Willy. Síguenos a través del ojo de la cerradura mientras Matthew comparte sus recuerdos.

TEXTO DE PAUL DRURY

Si tuvieras que elegir un personaje de videojuegos que representara la escena británica de los 8 bits, Miner Willy sería una estupenda opción, y su creador, Matthew Smith, el más heroico "programador de dormitorio" de la época. Empezó programando clones de recreativas para su Tandy TRS-80, antes de usar la máquina para producir juegos de Spectrum, con *Styx* en 1983 y *Manic Miner* convirtiéndose ese mismo año en un éxito crítico y comercial. Su legado arrancó el año siguiente con el surrealista *Jet Set Willy*, pero su creación le pasó factura y Matthew no volvería a producir un juego completo. La devoción por los juegos protagonizados por el minero Willy y la fascinación por su veleidoso creador ha perdurado, y aún hay esperanzas de que Willy y Matthew hagan un triunfal retorno.

LA MANSIÓN EXPANSIVA DE WILLY

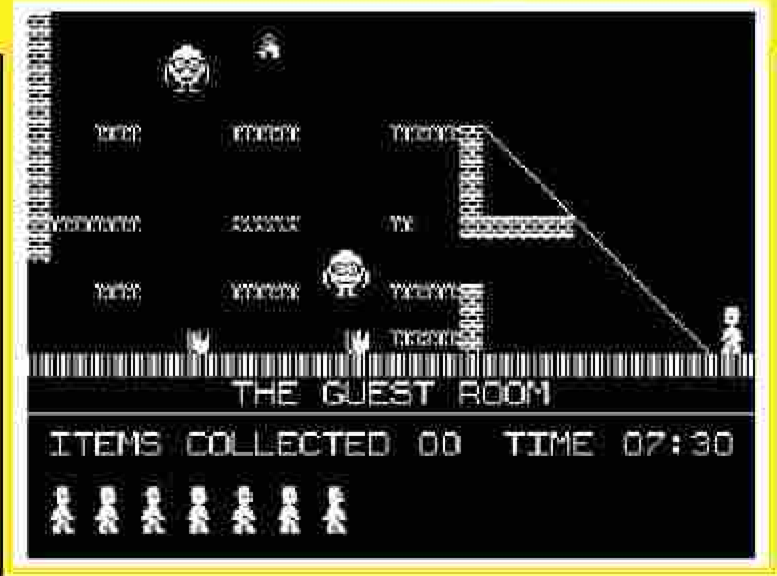
PORTS QUE SUMARON HABITACIONES EXTRA AL JUEGO ORIGINAL DE SMITH



Rocket Room
Items collected 013
Rooms 043
Time 0000:11:11

AMSTRAD CPC

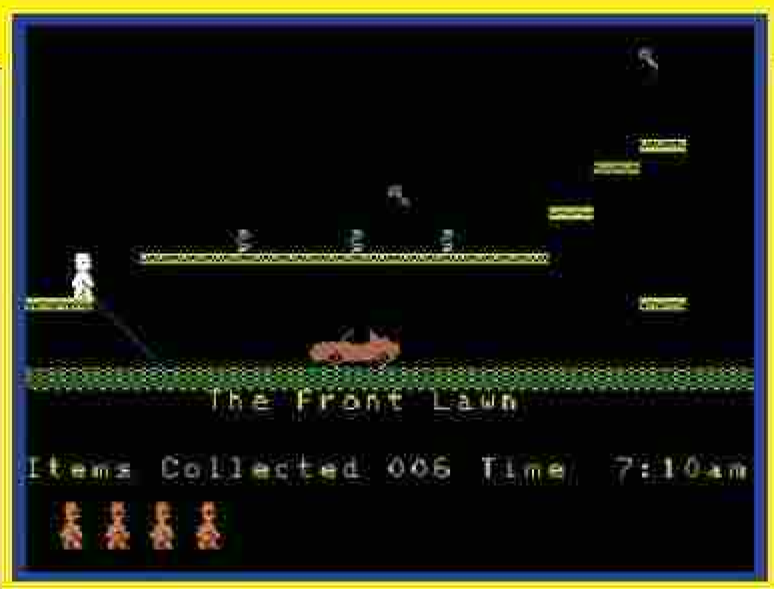
Con el subtítulo '*Final Frontier*', esta versión añadió 74 impresionantes nuevas habitaciones, la mayoría bajo la casa y en el espacio (se accedía a través de The Rocket Room). Fue publicado más tarde para otras máquinas como *JSW II*, con un total de 134 habitaciones.



THE GUEST ROOM
ITEMS COLLECTED 00
TIME 07:30

THE DRAGON 32/64

Se añadieron 15 nuevas habitaciones incluyendo una llamada Matthew's Next Game, que era una estancia vacía con una pelota rebotando, posible referencia al 'Footy' en el que se rumoreaba que Matt trabajaba (o un guiño a que no tenía nada tangible aún).

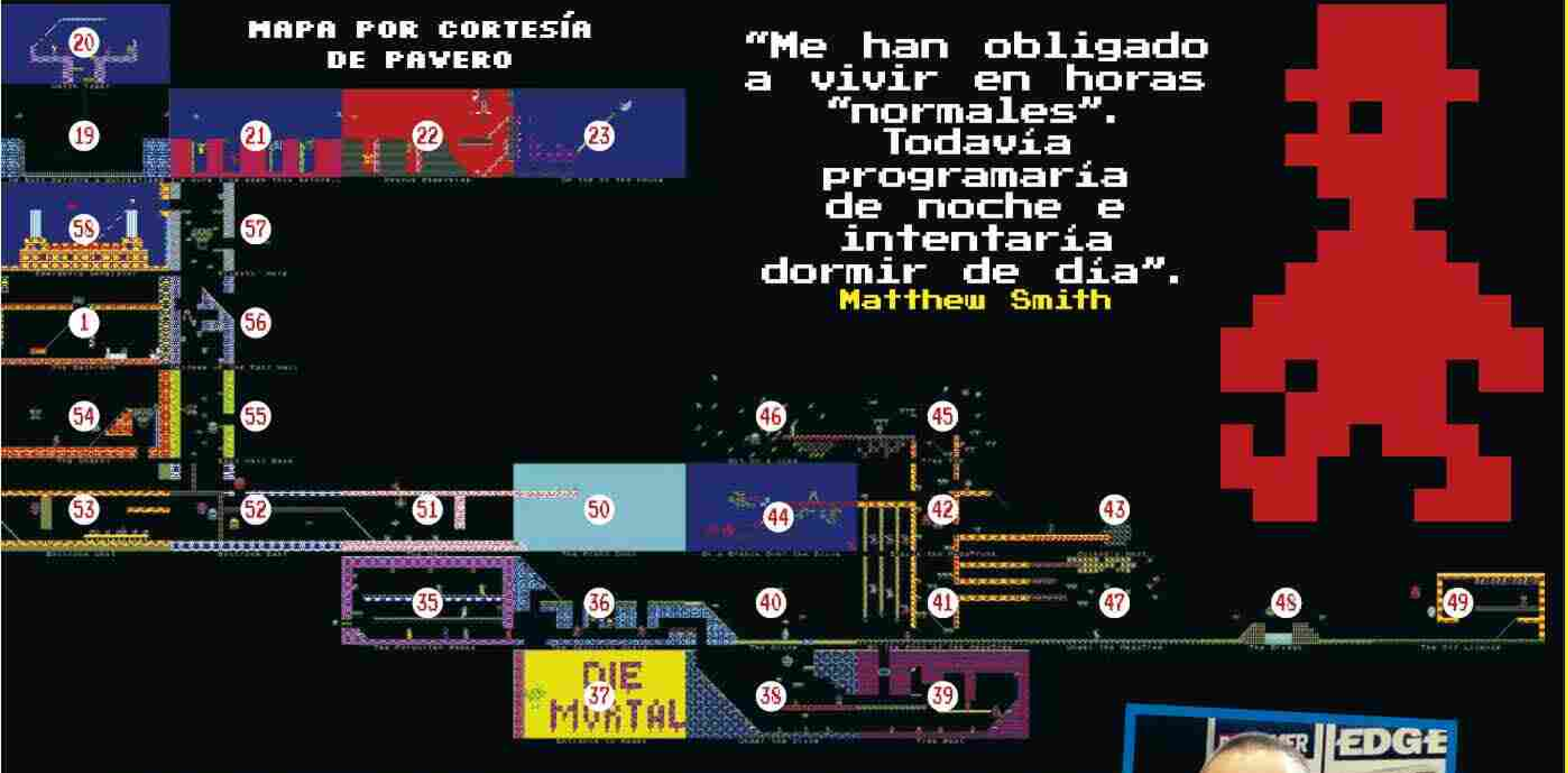


The Front Lawn
Items Collected 006
Time 7:10am

MEMOTECH MTX

Se añadieron dos habitaciones cerca del MegaTree: The Cortyard y The Front Lawn. [NdT: Memotech fue una compañía inglesa que lanzó su propia gama de ordenadores basados en el Z80 entre 1983 y 1986. Uno de ellos, el MTX 512 salía en *Una Mujer Explosiva* (la peli)].

MAPA POR CORTESÍA DE PAVERO



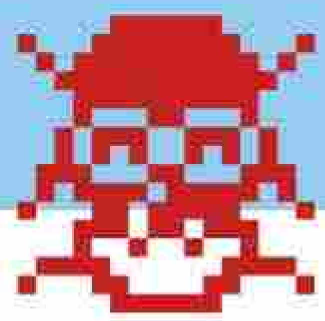
20
19
21
22
23
58
57
1
56
54
55
46
45
53
52
51
50
44
42
43
35
36
40
41
47
48
49
DIE MORTAL
37
38
39

> "Me han obligado a vivir en horas "normales". Todavía programaría de noche e intentaría dormir de día".
> **Matthew Smith**

WILLY MODIFICADO A FONDO

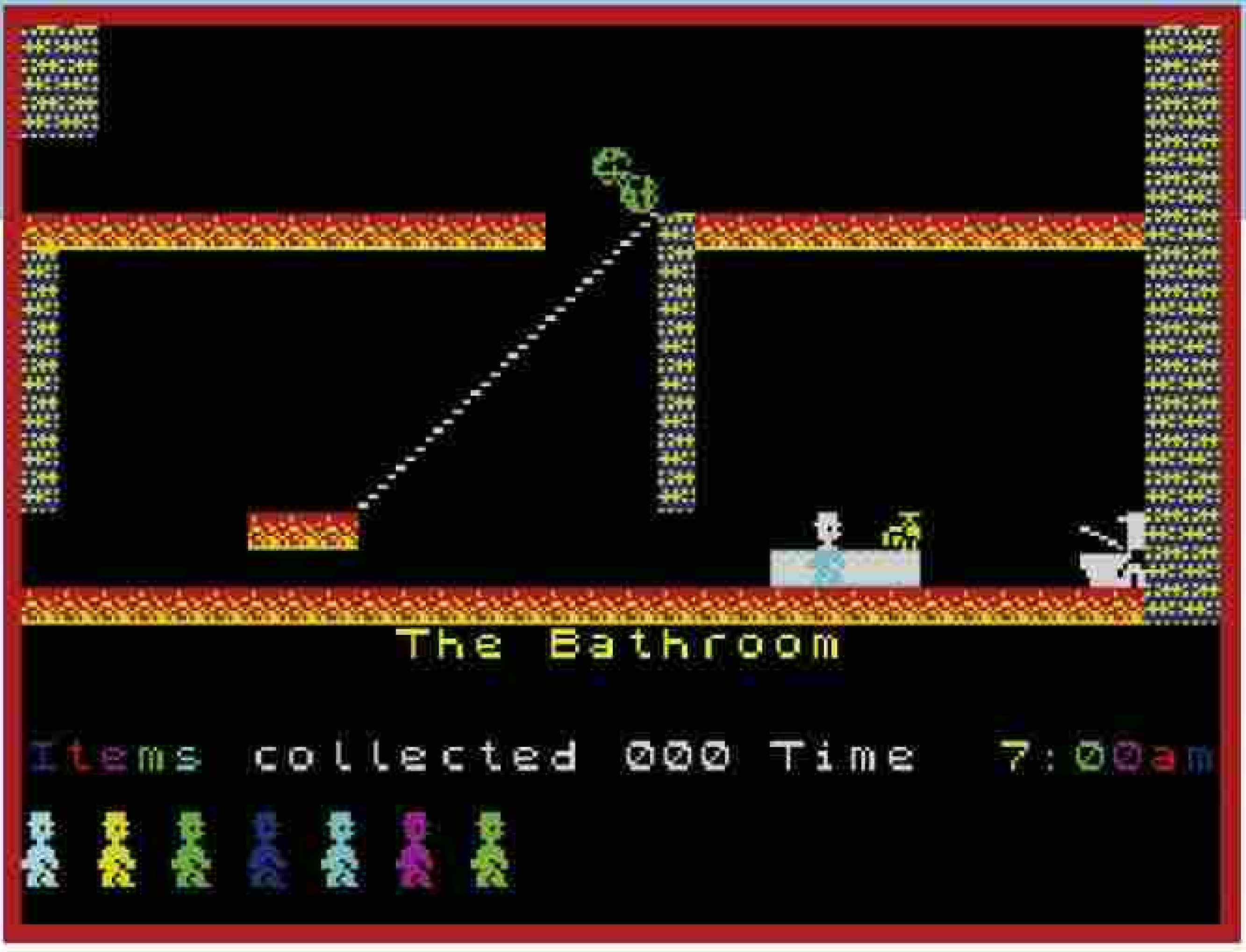
COMO JSW DESATÓ UNA COMUNIDAD DE CREADORES

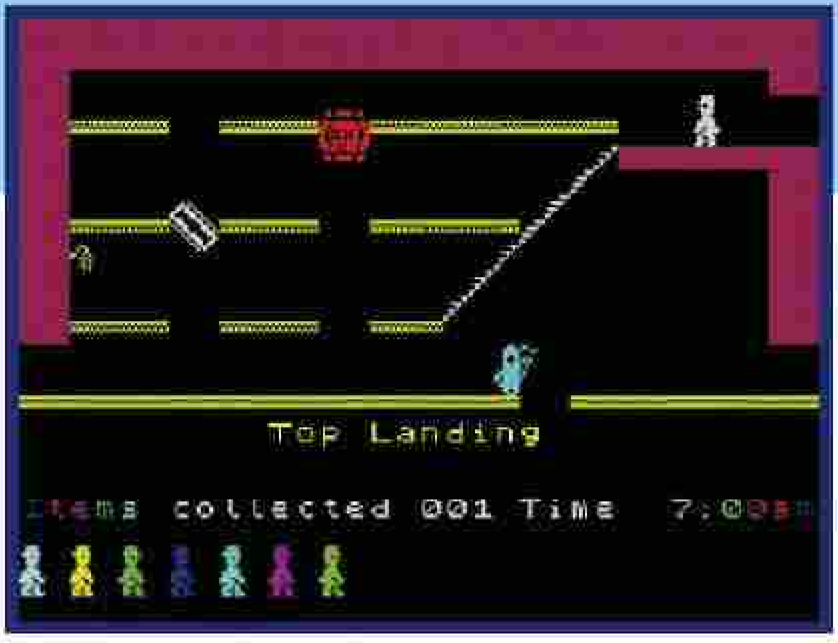
Poco después de su lanzamiento, se pusieron a disposición de los jugadores editores que permitían crear sus propios juegos con el motor de *JSW*. Este ejemplo temprano de la escena mod aún está vivo y puedes comprobarlo en jswcentral.org, creada y mantenida por Daniel Gromann, y que reúne todas las versiones conocidas de *JSW* y su predecesor *Manic Miner*, desde simples arreglos de los originales a nuevos juegos. "Estoy orgulloso de que la página provea de una imagen completa e inclusiva de esta expresión única de la creatividad humana", dice Daniel. "La auténtica magia está en ser capaz de crear nuevas partes del universo *JSW* e intentar hacerlas interesantes para los jugadores, tanto artística como jugablemente, algo que puede ser realmente intoxicante. Es gratificante saber que los jugadores pueden experimentar el gozo de descubrir nuevas habitaciones y cavernas como hicieron en los ochenta con las brillantes creaciones de Matthew".



THE BATHROOM

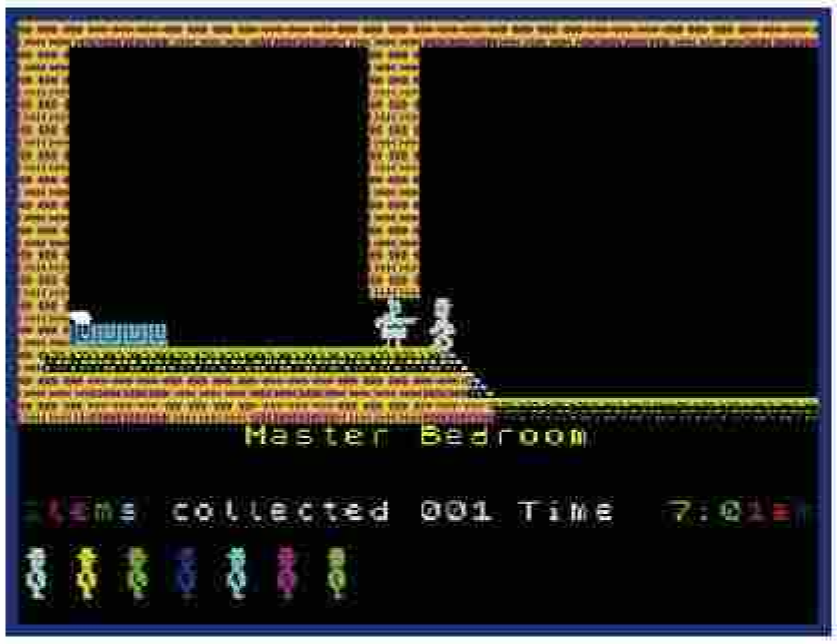
01 El enemigo en la parte superior son dos planetas Tierra, rodando y chocando, basado en un episodio de *Espacio 1999*. Creo que chocaron dos lunas entre sí, sin efectos aparentes.. **RG: "¿Alguna vez te despertaste en el baño tras una noche loca?"** No, mi Willy es una creación original y no está basado en nadie. Y niego haber dormido en un baño.


The Bathroom
Items collected 000 Time 7:00am


Top Landing
Items collected 001 Time 7:00am

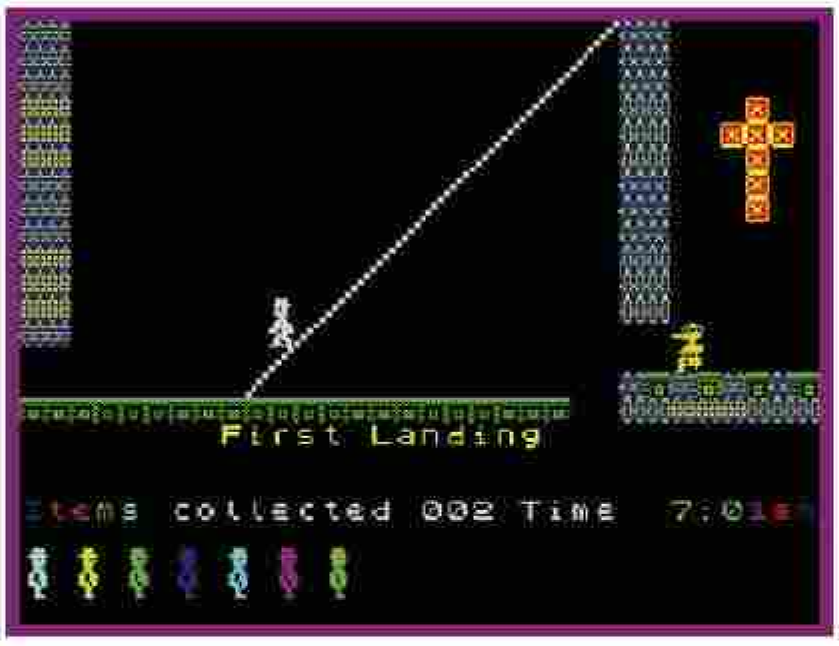
TOP LANDING

02 Hay un barril rojo con tres X, así que, obviamente, es cerveza Watneys. Tenía una navaja suiza, así que la metí. Lo de dar ocho vidas fue una decisión que tomé cuando vi que tres no eran suficientes, y pensé "¿qué número va bien? ¿Cuánto espacio hay en la pantalla?". Ocho estaba bien. Es un número de la suerte en China. Y en electrónica.


Master Bedroom
Items collected 001 Time 7:01am

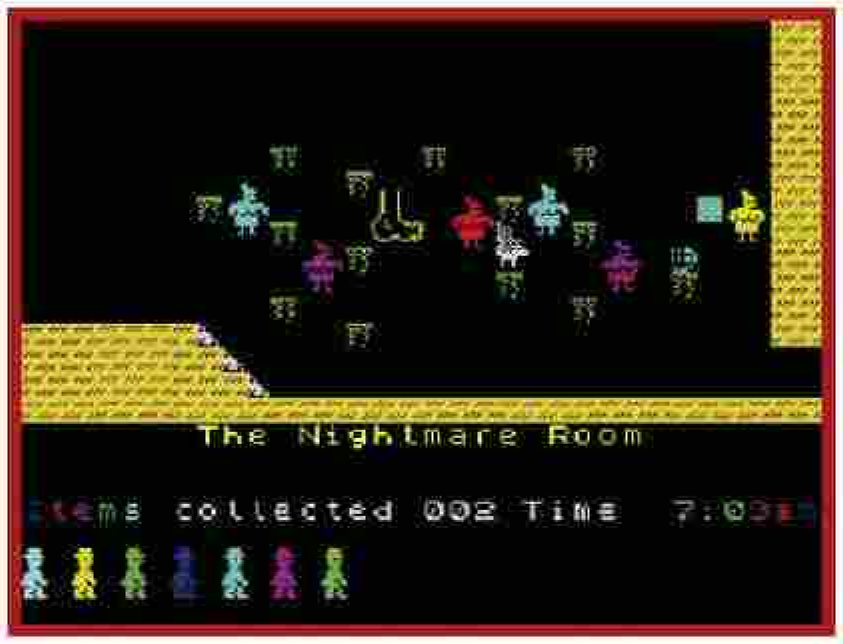
MASTER BEDROOM

03 El ama de llaves estaba basada en una señora griega que vivía al otro lado de la calle. Se llamaba María. No creo que llegara a saber que salía en el juego. **RG: "Su sprite es un poco raro. ¿Qué le pasa en el pecho?"** Sin comentarios. Igual todavía vive ahí. No me apetece hablar del tema.


First Landing
Items collected 002 Time 7:01am

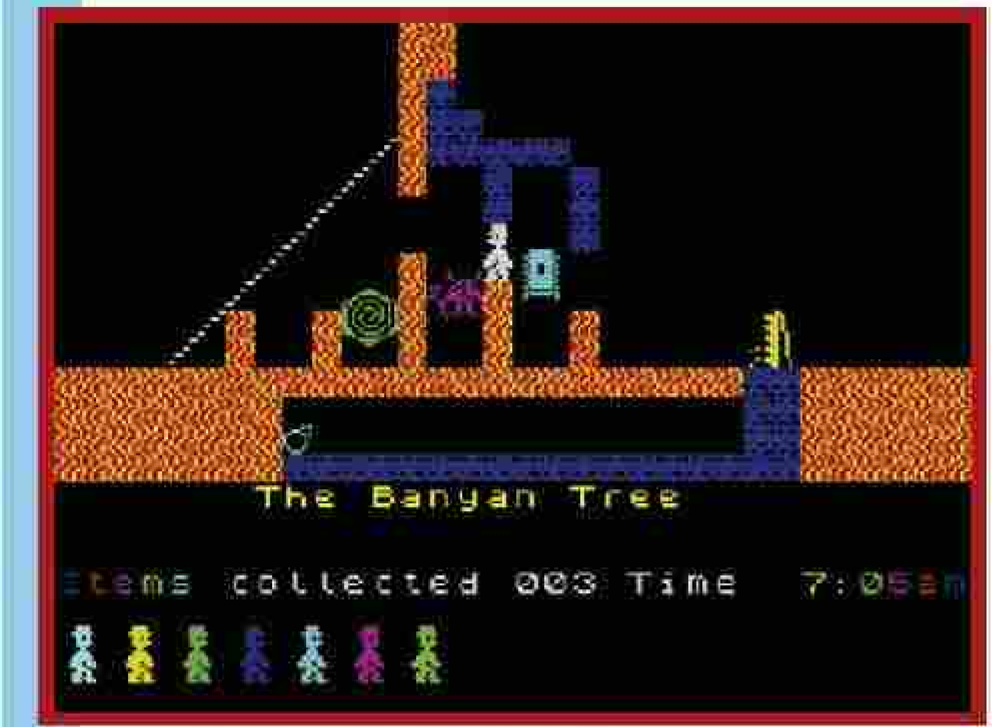
FIRST LANDING

04 **RG: "¿Cuándo te diste cuenta de que había un bug?"** Como 40 años después. Creo que fue Cameron Else el que arregló los bugs. Ganó el champán y el paseo en helicóptero con el que se premió al primero que se acabara el juego, aunque Alan Maton, director de Software Projects, me dijo que aceptó el premio en efectivo en su lugar. Sea como sea, Tommy Barton, el otro director, se lo desgravó.


The Nightmare Room
Items collected 002 Time 7:03am

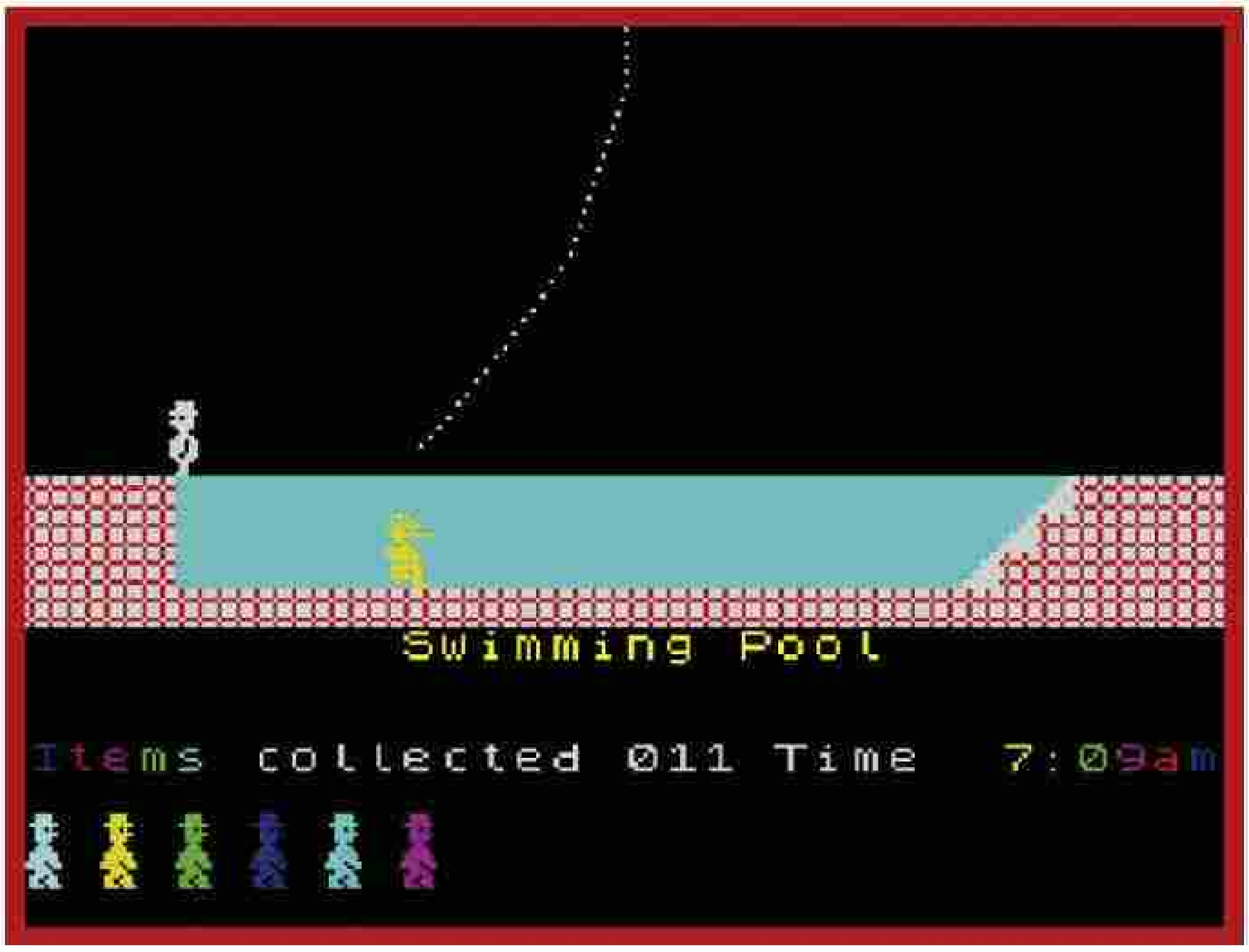
THE NIGHTMARE ROOM

05 Posiblemente fue una influencia de Pink Floyd, aunque también simplemente me pareció que transformar a Willy en cerdo era divertido. Tuve la idea de que la ruta que tomabas dependía de tu habilidad, porque hay algunos saltos complicados aquí. **RG: "¿Solías tener pesadillas?"** Buena pregunta. No recuerdo. Dormía bastante bien porque tendía a… ejem… estar cansado y emocional.


The Banyan Tree
Items collected 003 Time 7:05am

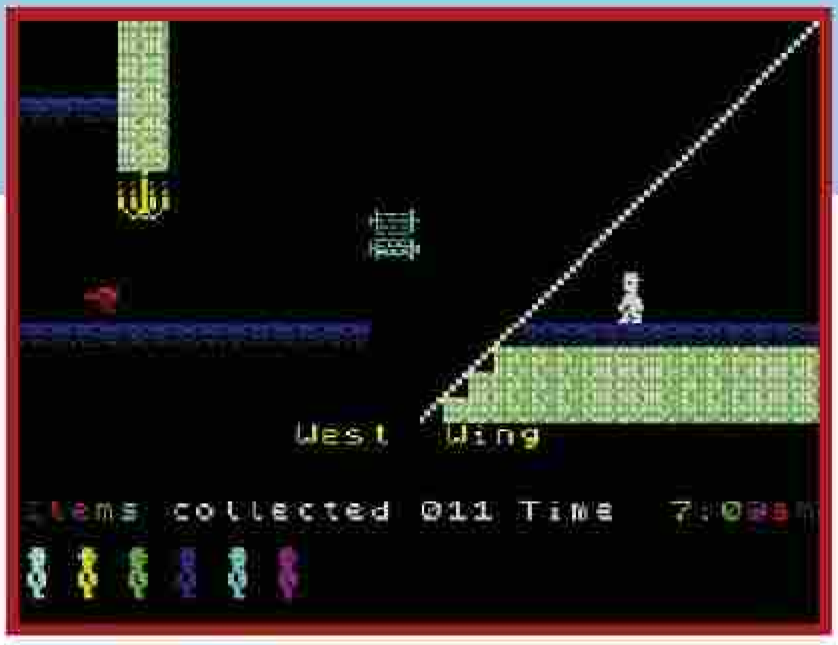
THE BANYAN TREE

06 Sabía que era una habitación difícil mientras la hacía, y deliberadamente la mantuve así, pero sabía que era posible. Yo era el único que la testeaba… bueno, Alan pudo jugarla mientras hice una pausa para mear. A veces tenía que parar del todo mientras él se satisfacía. Es la única forma de describirlo. Venía, se sentaba detrás de mí… y me ayudaba. **RG: "Define 'ayuda'".** Un copiloto, principalmente. Y nunca de gran ayuda.


Swimming Pool
Items collected 011 Time 7:09am

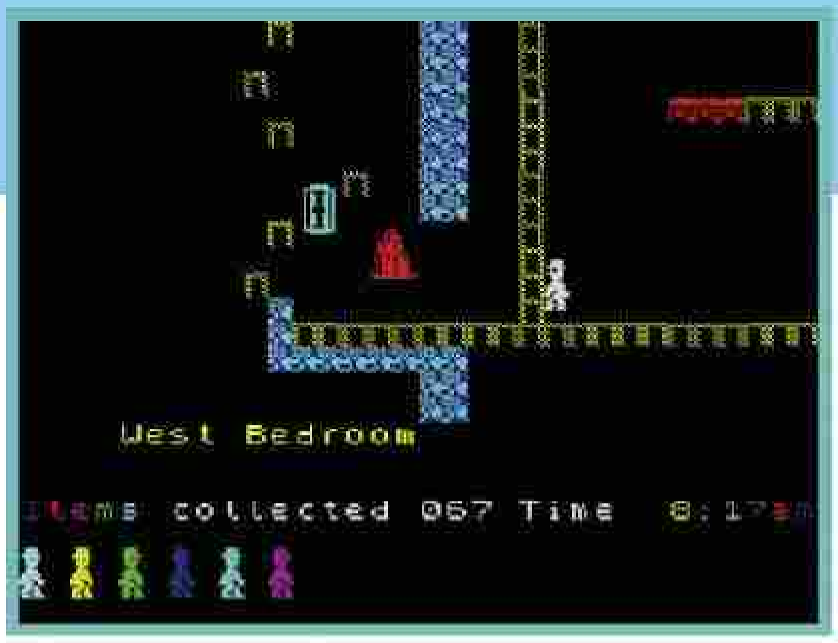
SWIMMING POOL

07 Creo que en un momento en el que tuve un respiro durante el desarrollo, planeé darle un ritmo más rápido, haciendo que tuvieras que salir del agua saltando para no quedarte sin oxígeno, pero acabé cambiándolo. Así que no puedes ahogarte.


West Wing
Items collected 011 Time 7:0?am

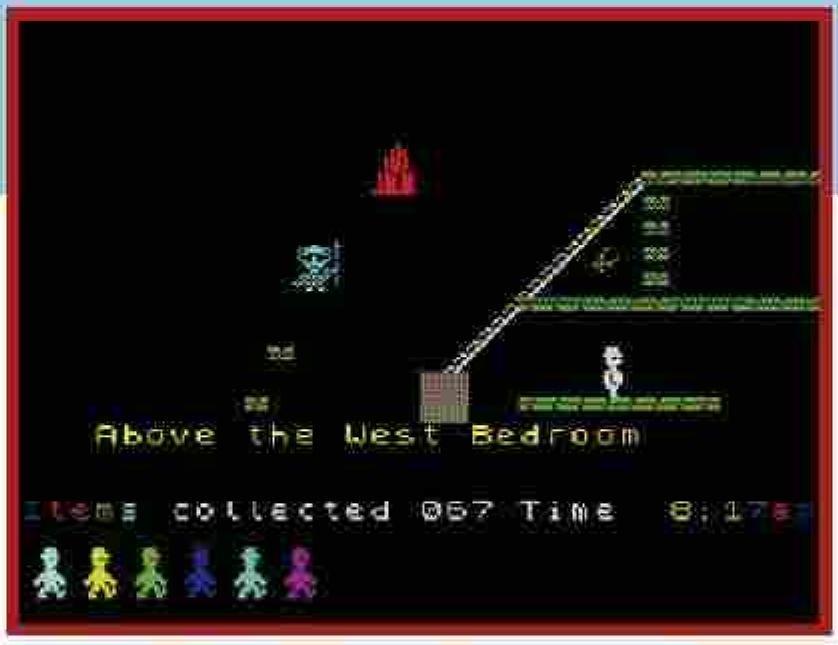
WEST WING

08 **RG: "¿Es una referencia a EE.UU.?"** No, no tiene nada que ver con el Ala Oeste de la Casa Blanca. Está basado en una casa de campo inglesa, aunque la única que había visitado había sido en una excursión escolar a Speke House (cerca del aeropuerto de Liverpool). Tenían una colcha de cama de tres metros hecha con pelo de gato.


West Bedroom
Items collected 067 Time 8:17am

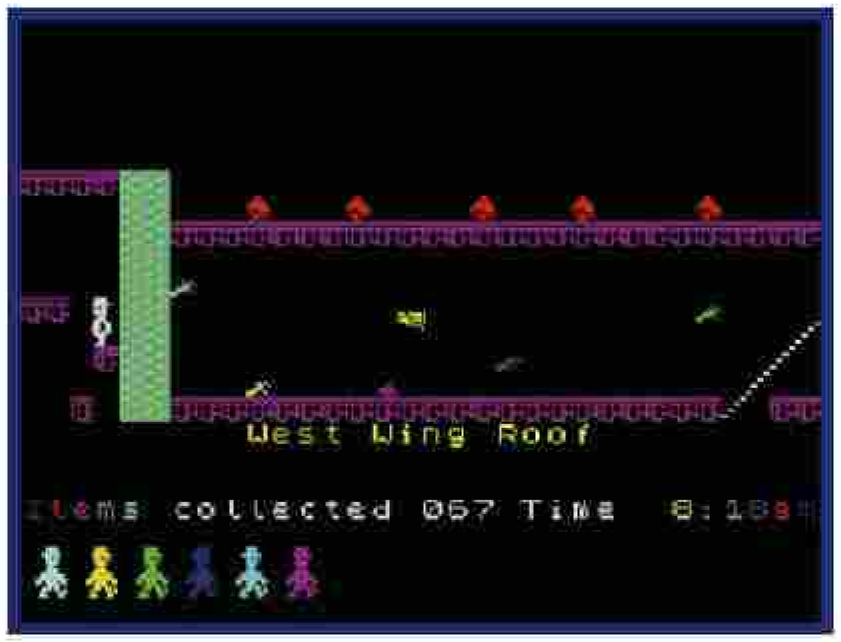
WEST BEDROOM

09 **RG: "¿Qué hace esa gelatina en un dormitorio?".** Ah, no había plan. Dibujaba cosas primero y luego decidía si me gustaba. Hacía los prototipos en papel cuadriculado, de 16 por 16, pero solo los animaba cuando estaban en pantalla, y algunas cosas no quedaban bien al rotarlas. Así que seguía dibujando mierdas hasta que funcionaban.


Above the West Bedroom
Items collected 067 Time 8:17am

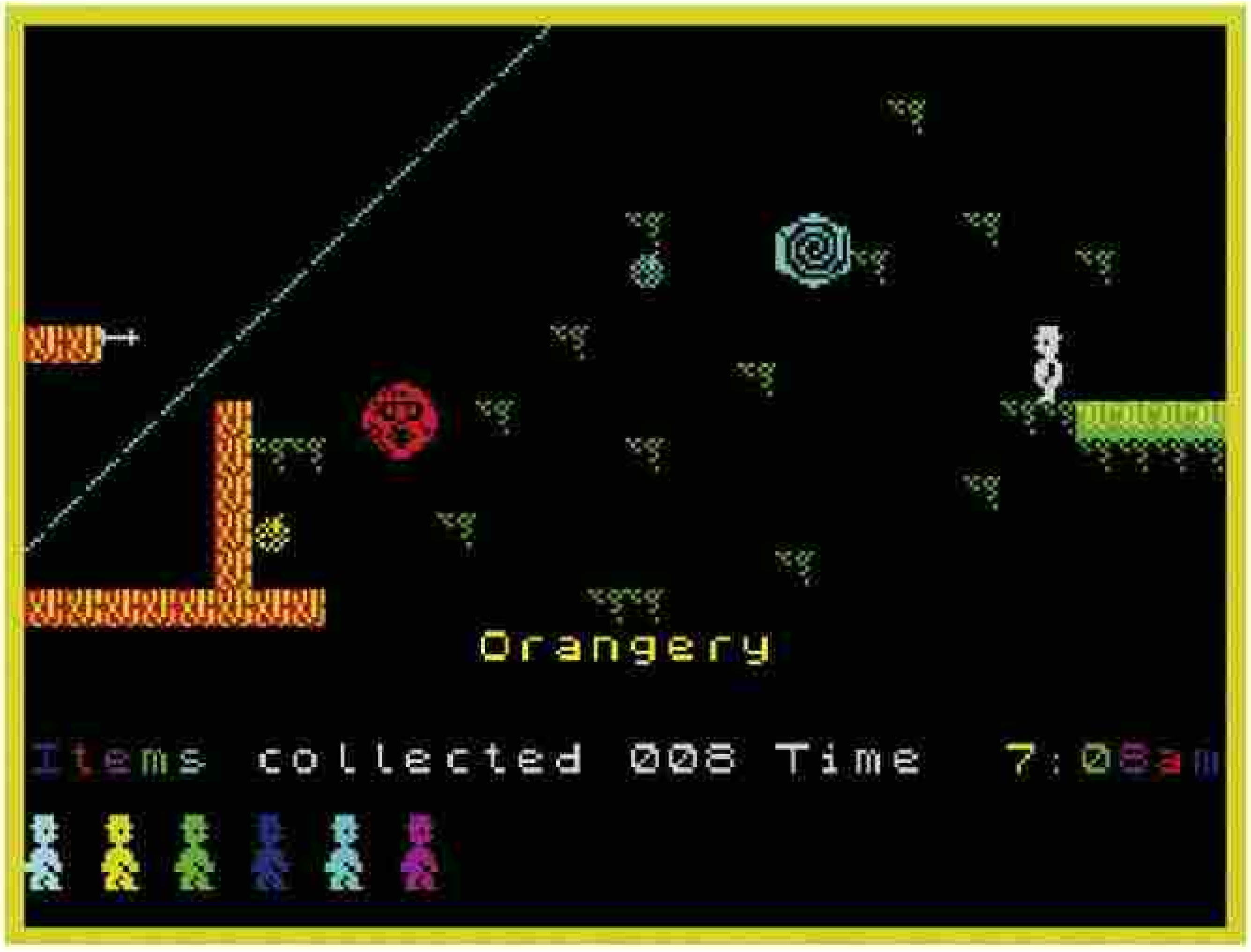
ABOVE THE WEST BEDROOM

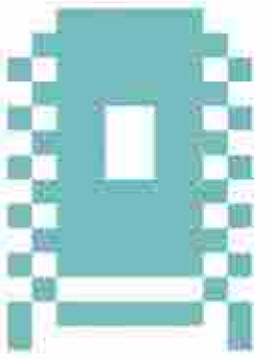
10 Ah, ese es Dave Ward, futuro jefazo de Ocean. Lo incluí por las risas y para molestar. Hice para él un clon de *Pac-Man, Monster Muncher* para VIC-20, cuando dirigía Spectrum Games Ltd. Fue un buen curro, quinientas libras por tres horas de trabajo. **RG: "¿Sabía Dave que ese sprite era él?"** Nah, y si pregunta, no es él.


West Wing Roof
Items collected 067 Time 8:18am

WEST WING ROOF

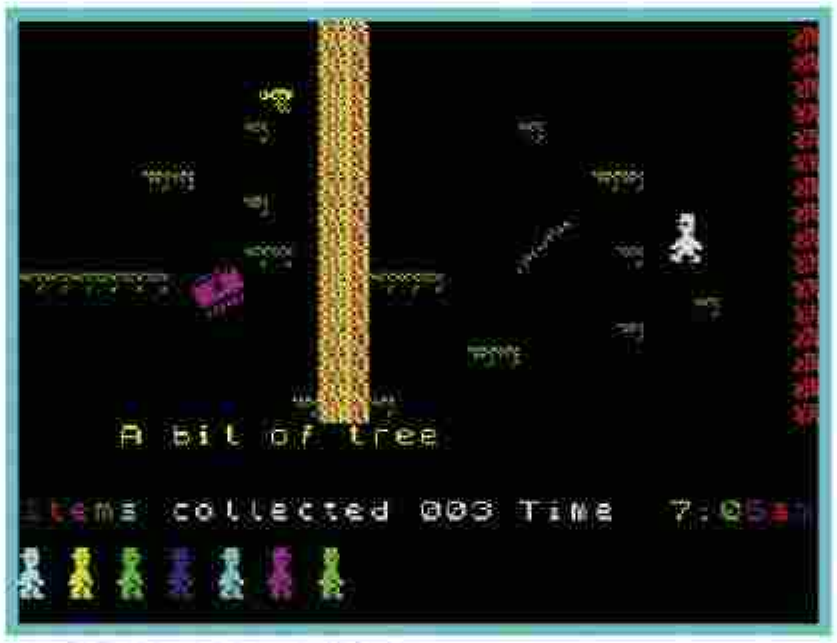
11 Supongo que deben ser setas eso del tejado. O quizás árboles pequeñitos. Con el papel cuadriculado en A3 solía hacer seis habitaciones juntas, dos de lado y tres hacia abajo. Tenía un plan maestro para hacer todas las habitaciones en papel, pero el perro se meó en él. El mapa es como un cuadrado, pero como en una tabla periódica, hay algunas "excursiones".


Orangery
Items collected 008 Time 7:08am



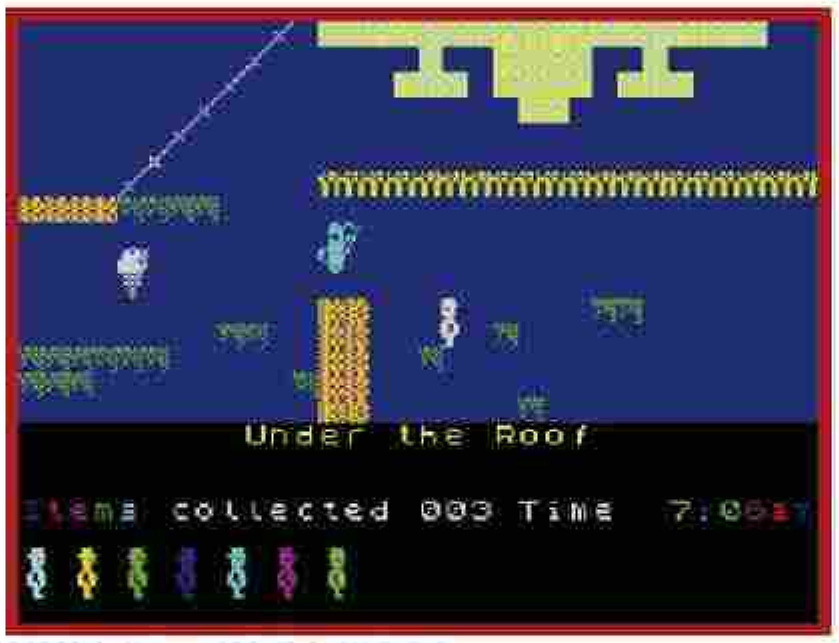
ORANGERY

12 La cara roja no está basada en nadie, aunque supongo que me veía a mí mismo como un artista o más bien como un inventor. Hacía el programa y los gráficos eran útiles a mi propósito. Eran lo que yo vendía, o al menos lo que lo hacía atractivo. Y eso no es una tela de araña. ¡Es una espiral y una bruja!


A bit of tree
Items collected 003 Time 7:05am

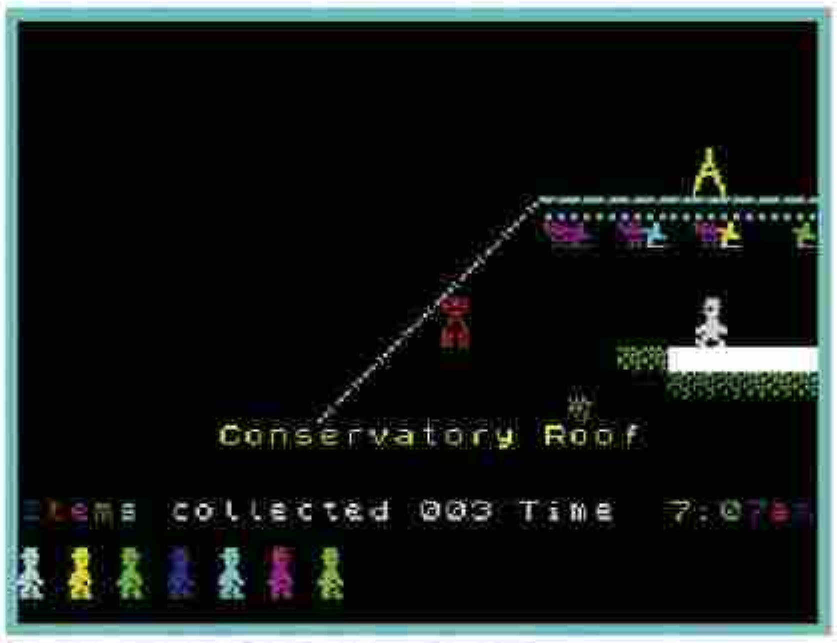
A BIT OF TREE

13 Me gusta esto, y me gusta el MegaTree incluso más con las hojas de pino. Solo pensé que un árbol molaría. Por eso que metí la pantalla de Endor en *Manic Miner*. ¿Soy ecologista? Solo al estilo de los Verdes, que quiero eliminar al 90% de la población [Matt ríe como un maníaco mientras nos escabullimos a la siguiente pantalla].


Under the Roof
Items collected 003 Time 7:06am

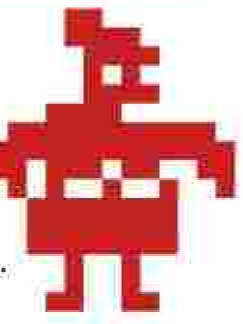
UNDER THE ROOF

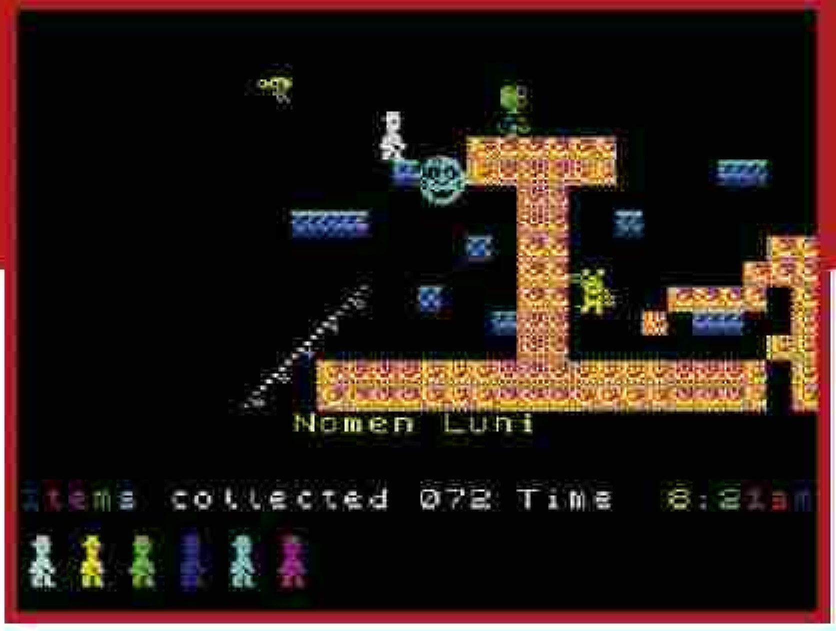
14 Eso que se ha estrellado en el techo es el avión de *Zzoom*. Conocí a John Gibson, autor de *Zzoom* y jugué a juegos de Imagine, el sello de Liverpool. Brevemente. Porque la mayoría eran una mierda. **RG: "¿Es el helado un guiño a los recreativos del paseo marítimo de New Brighton?"** Nah, es un guiño al helado.


Conservatory Roof
Items collected 003 Time 7:07am

CONSERVATORY ROOF

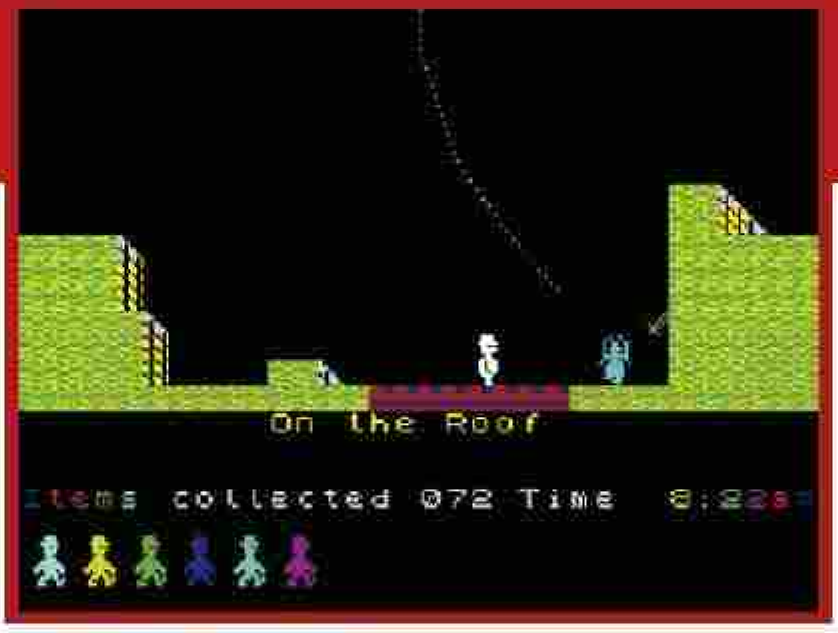
15 Eso son unas pinzas y lo otro son unos osos pequeñitos sujetando botellas. '¿Por qué?', te preguntarás. '¿Por qué no?' Yo metía cosas, y si nadie tenía una buena razón para que no aparecieran, se quedaban. **RG: ¿Quién es el enemigo rojo?** Tu madre.




Nomen Luni
Items collected 072 Time 8:21am

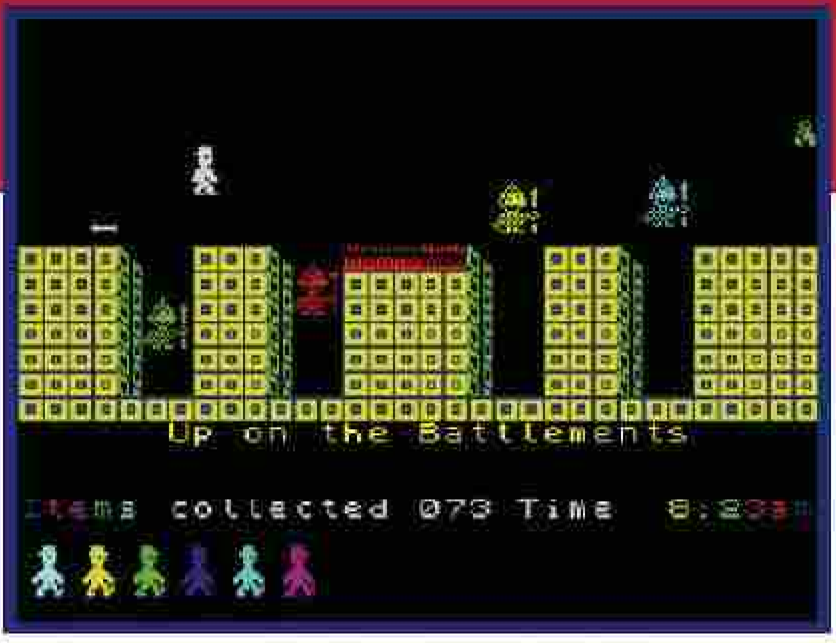
NOMEN LUNI

16 Eso es un Blue Meanie del *Yellow Submarine* de los Beatles, y eso es un oso con un mono puesto, como Rupert. **RG: "El título es un chiste a costa del eslogan de Imagine. ¿Qué sentiste cuando se popularizó?"** Era inevitable, y para entonces yo ya había perdido el control también. No tenía mucha fe en el futuro de nuestra compañía. Estaba rodeado por gente que me pedía movidas 24 horas al día.


On the Roof
Items collected 072 Time 8:22am

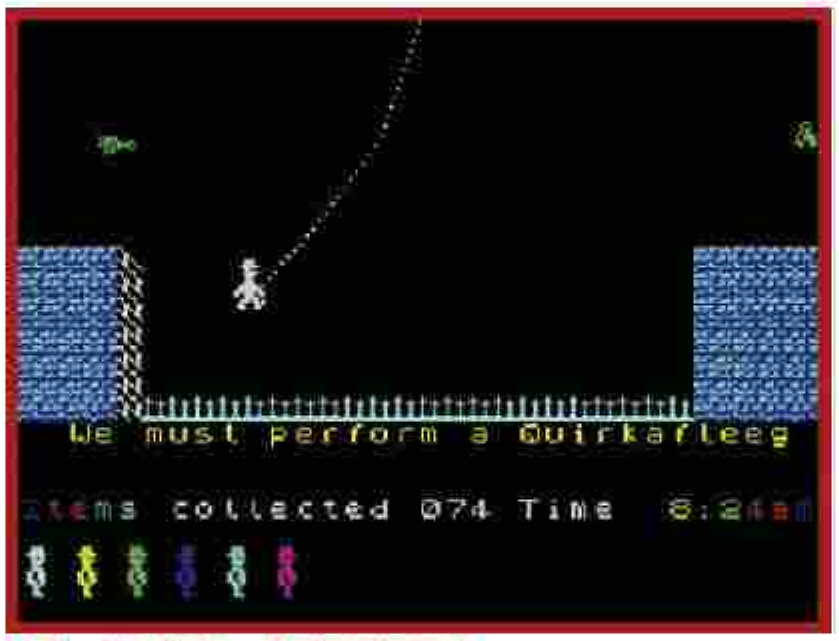
ON THE ROOF

17 El título es de una canción de Carole King. Eso es un conejo. Salta en un lado y hace piruetas en el otro. Supongo que queréis saber si alguna vez tuve un conejo bailarín, ¿no? Sí, tuve un conejo. Bueno, no diría que "tuve". Simplemente nos estábamos viendo [risitas].


Up on the Battlements
Items collected 073 Time 8:23am

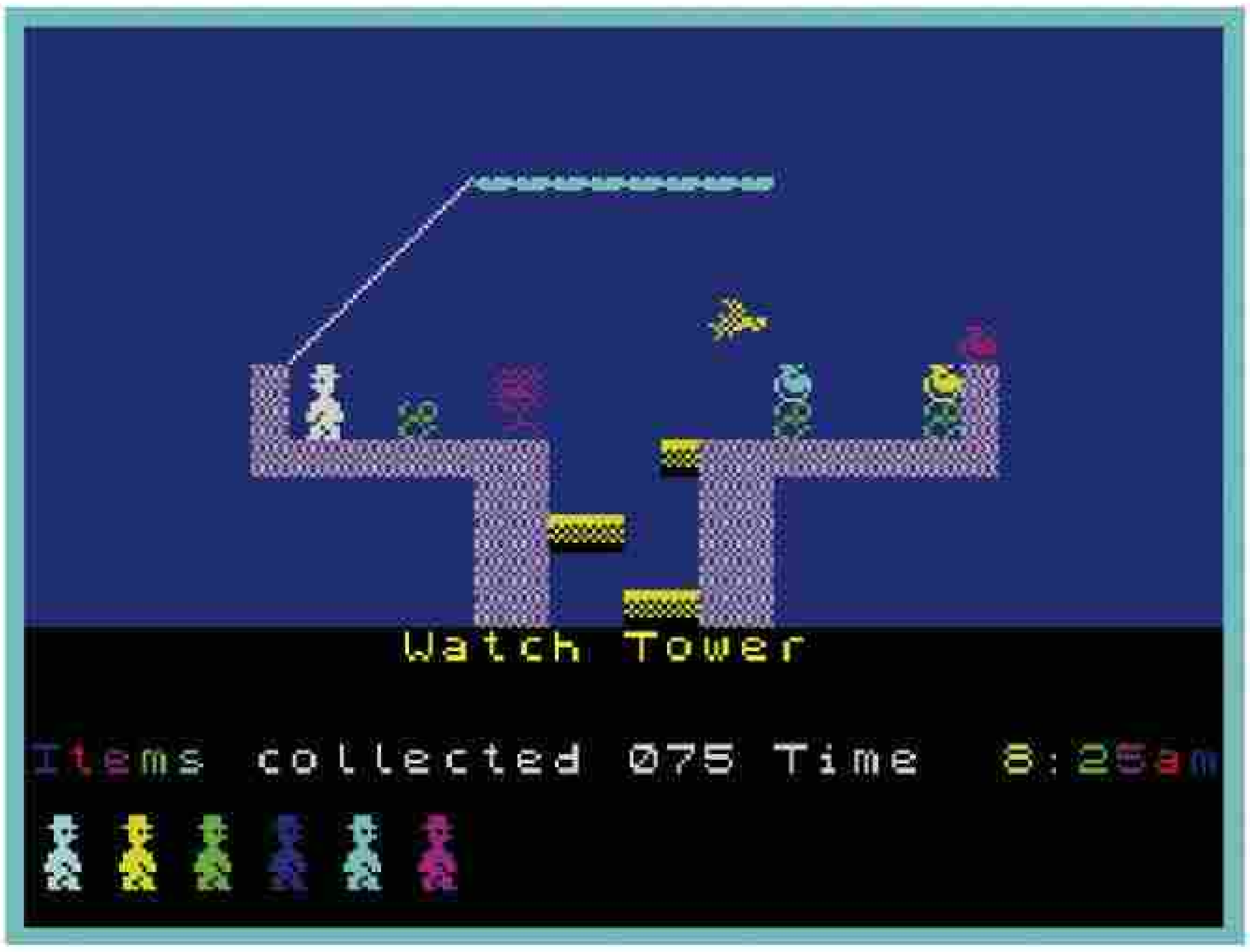
UP ON THE BATTLEMENTS

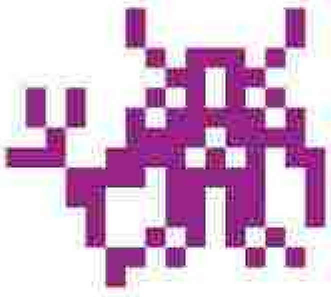
18 Por supuesto todo el techo sale de *Hunchback*. Ese juego no funciona sin flechas, sería una serie de saltos sencillos, así que las programé, y acabé usándolas también en otras pantallas. Y no siempre funcionó.


We must perform a Quirkafleeg
Items collected 074 Time 8:24am

WE MUST PERFORM A QUIRKAFLEEG

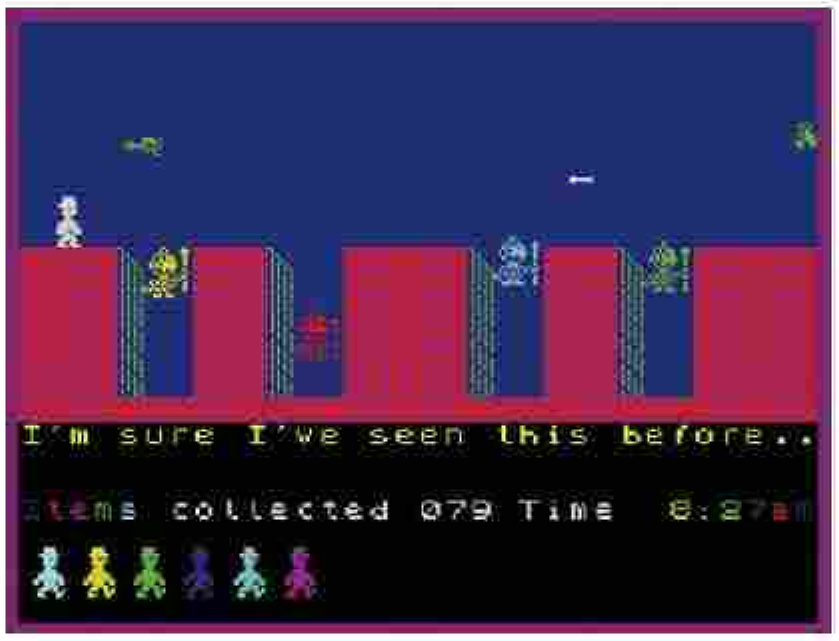
19 En origen se llamaba 'El gran foso', hasta que lo cambié a un guiño a *Los fabulosos Freak Brothers*. Todos los nombres de pantallas son míos, pero le preguntaba a gente si creían que eran divertidos. El pequeño pliegue en la cuerda fue un error de cálculo pero me gustó, así que lo dejé.


Watch Tower
Items collected 075 Time 8:25am



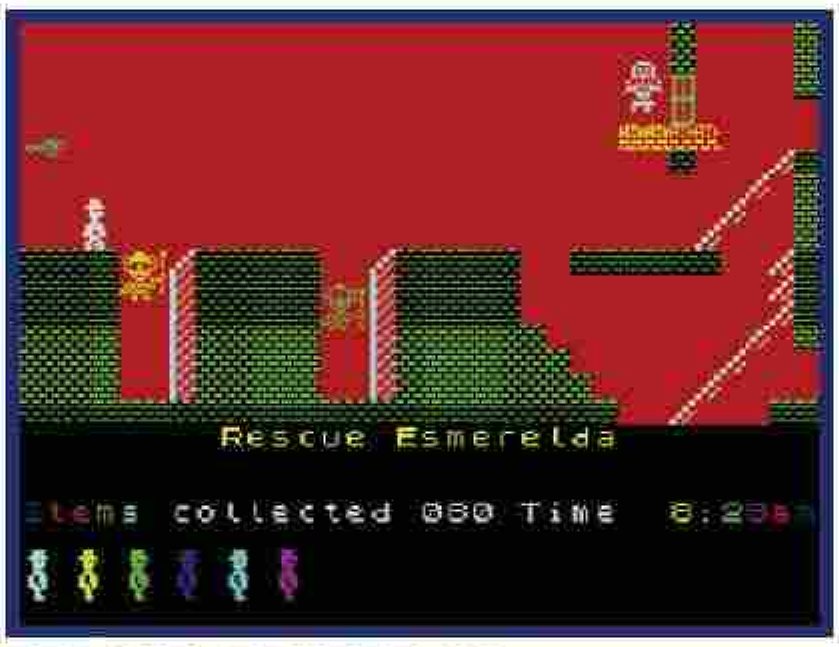
WATCH TOWER

20 Podría estar basado en la Torre de St. John (a orillas del Mersey), o en la Torre Inclinada de Pisa. Ese es sin duda Weed, de la serie infantil *Bill and Ben*, pero con pies. **RG: "¿Por qué si saltas fuera de la parte superior de la pantalla te sale la pantalla secreta de la licorería, The Off Licence?"** Conspiración. O un error. Posiblemente lo segundo.


I'm sure I've seen this before..
Items collected 079 Time 8:27am

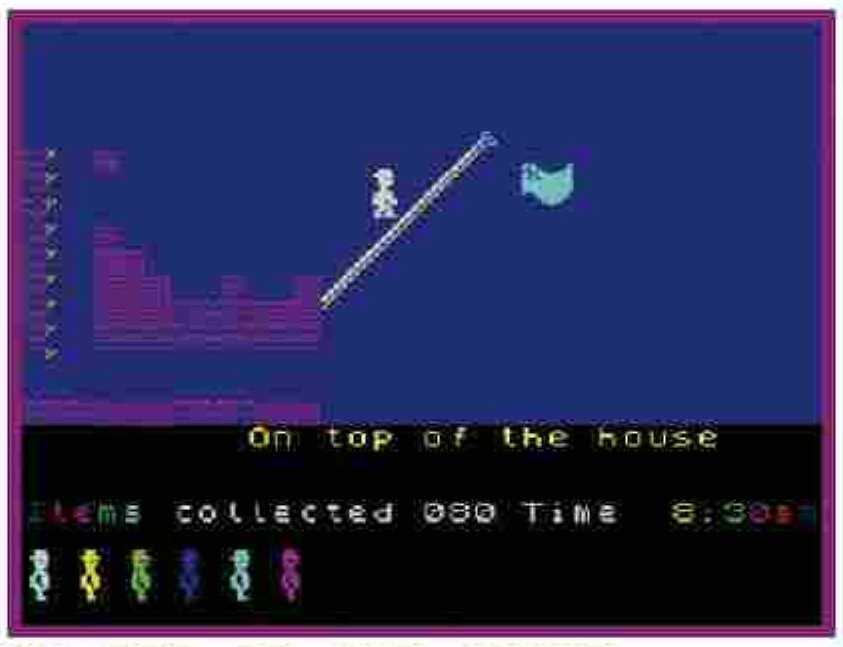
I'M SURE I'VE SEEN THIS BEFORE...

21 Esto era yo diciendo 'Mira, puedo hacer un plagio de *Hunchback* más parecido al original que el port oficial, que cuesta 5,95 libras, y esto es solo una porción de un juego mucho más grande'. **RG: "¿Alguna vez se lo llegaste a enseñar a la gente de Ocean?"** Qué va, por entonces aún no iba a eventos, estaba bastante encerrado. Programaba la mayoría en casa, y luego iba directamente de allí al trabajo. Cuando estaba en casa, me acosaban aquí, cuando estaba en el trabajo me acosaban allí. No había escapatoria.


Rescue Esmerelda
Items collected 080 Time 8:29am

RESCUE ESMERELDA

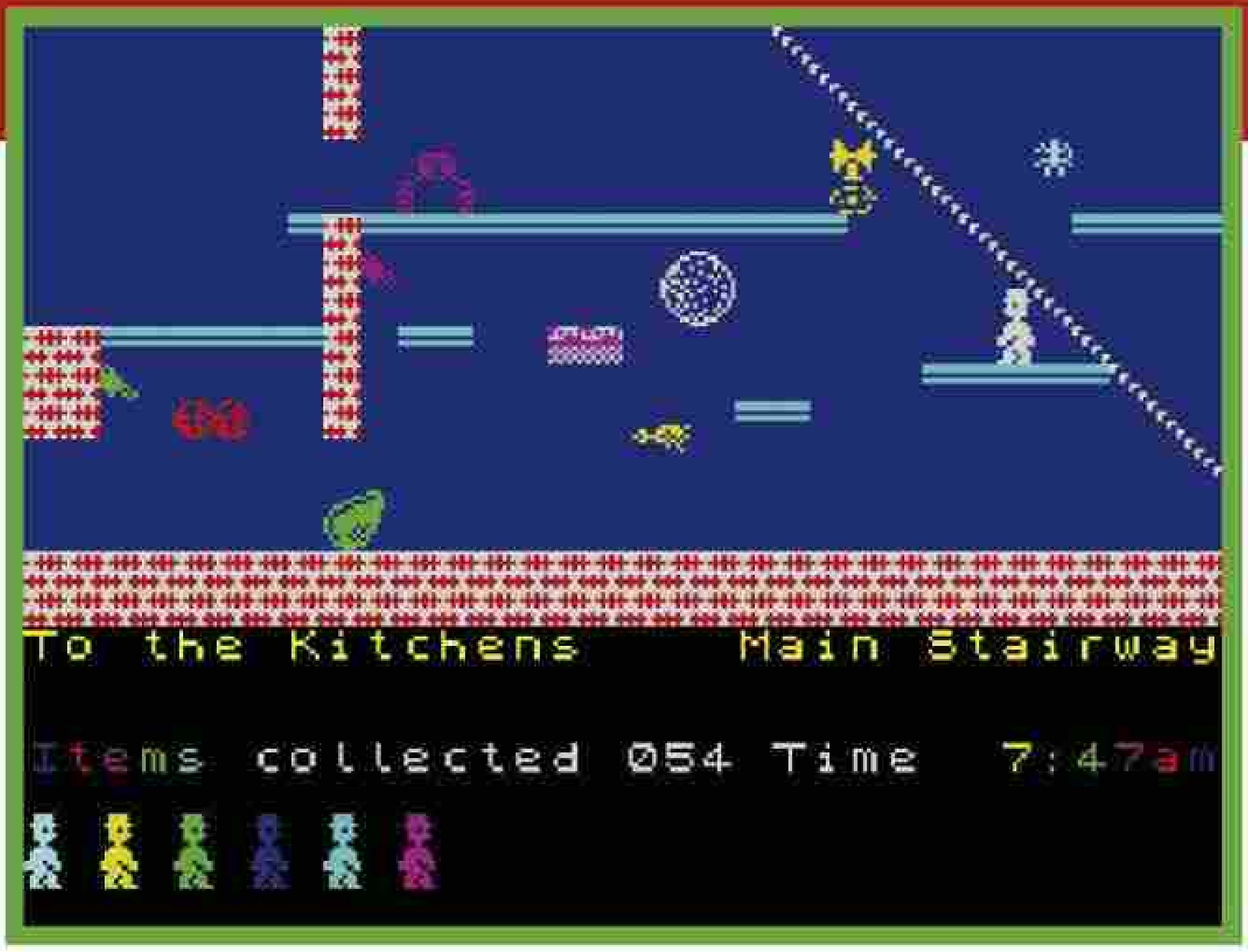
22 Vale, sí, Esmerelda no es un pibón, pero solo tenía un puñado de píxeles. ¿Que queríais que hiciera? Tiene cara. Y coletas.


On top of the house
Items collected 080 Time 8:30am

ON TOP OF THE HOUSE

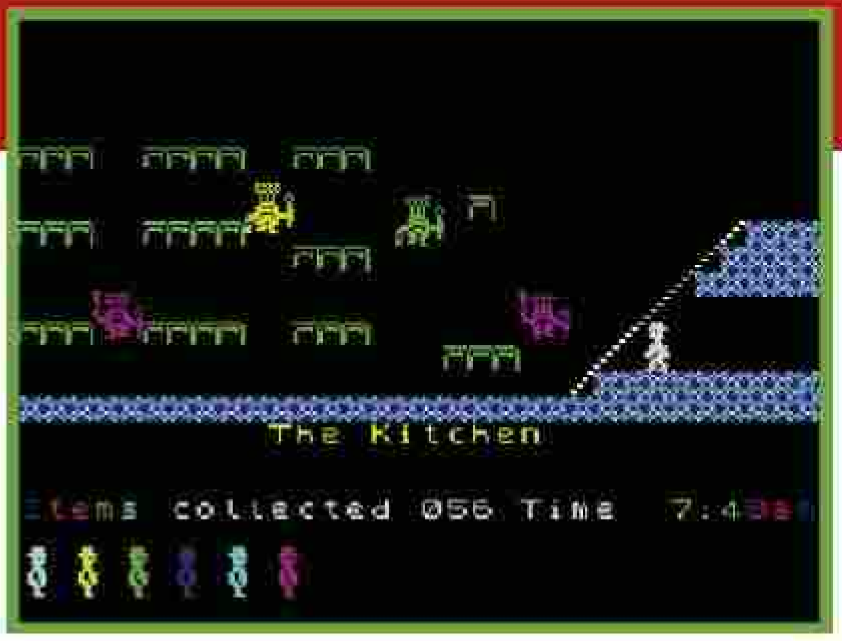
23 Todo muy escaso, ¿no? No tenía tiempo para rellenar todas las pantallas. Esa bandera es la del Pabellón Rojo y ondea arriba y abajo, supongo. Tampoco es que se vean muchas banderas como esa en 'Surbiton-On-Sea', donde se supone que está la casa, ¿no? Qué más da.

TO THE KITCHENS – MAIN STAIRWAY



To the Kitchens Main Stairway
Items collected 054 Time 7:47am

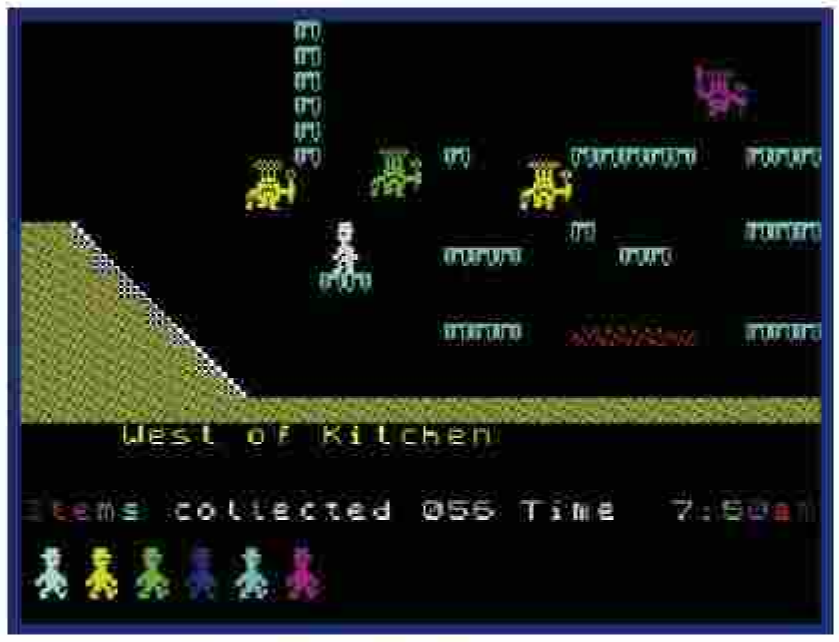
24 Creo que me esforcé más de lo habitual en esta pantalla. Hay pollos y huevos, un cuchillo de carnicero en la pared y eso podría ser una bola de discoteca. De haber tenido el sprite de una cabra lo habría puesto. **RG: "¿El título tiene la intención de orientar al jugador?"** Esa era la intención: dar una pista de lo que estaba por venir.



The Kitchen
Items collected 056 Time 7:48am

THE KITCHEN

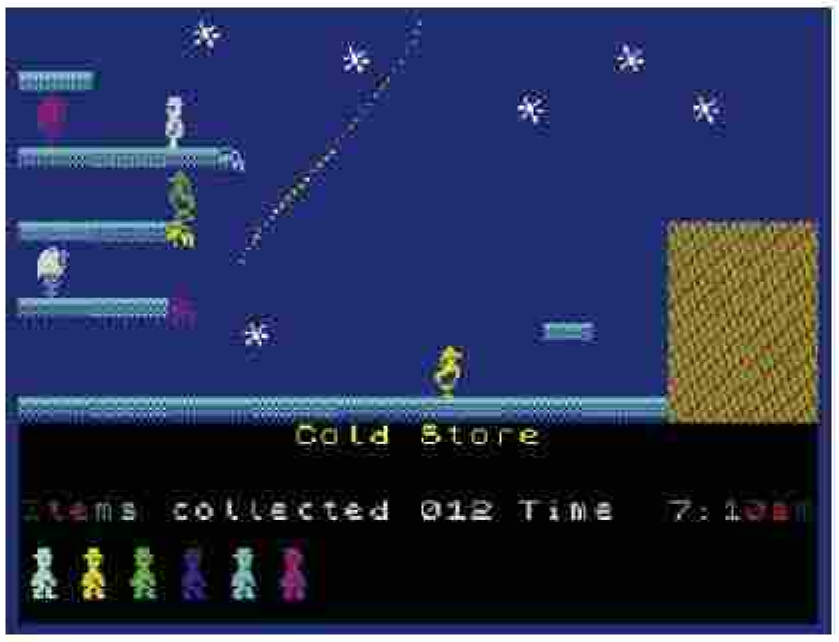
25 El chef estaba posiblemente basado en Johnnie Cradock, marido de Fanny Cradock, y puede que haya algo del chef sueco de los *Muppets*. Pillo la mayoría de mis referencias culturales de la tele, supongo. Esto es básicamente Wacky Amoebatrons de *Manic Miner* en dos pantallas.



West of Kitchen
Items collected 056 Time 7:50am

WEST OF KITCHEN

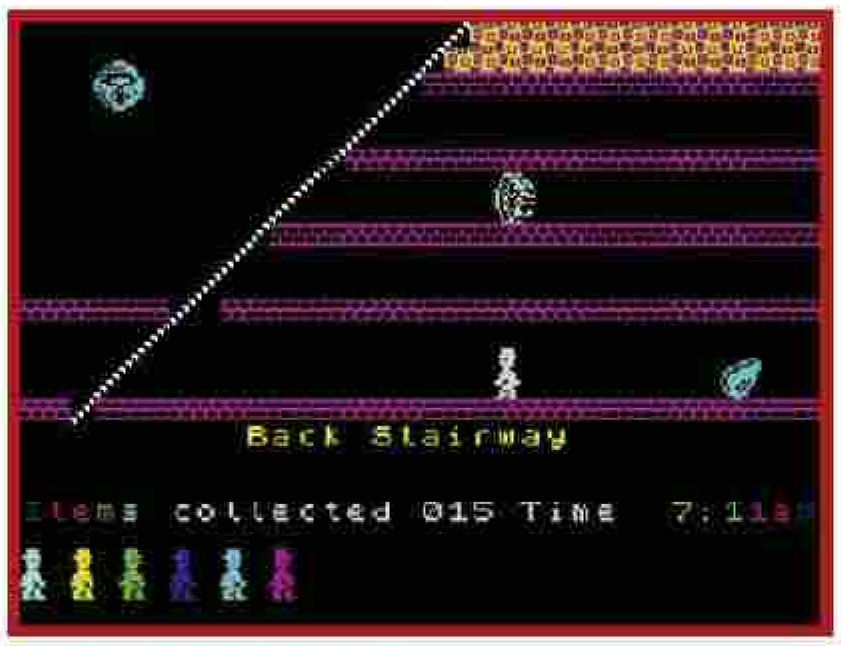
26 Debo haber nombrado al chef André porque después hice un juego de BASIC para *C&VG*, *Andre's Night Off*, protagonizado por 'El chef de la mansión'. Lo programé en el Spectrum, no en Tandy, y es posiblemente lo más largo que he llegado a programar en un auténtico Spectrum. Cobré 50 libras por página, que es lo que le pagaban a todo el mundo.



Cold Store
Items collected 012 Time 7:10am

COLD STORE

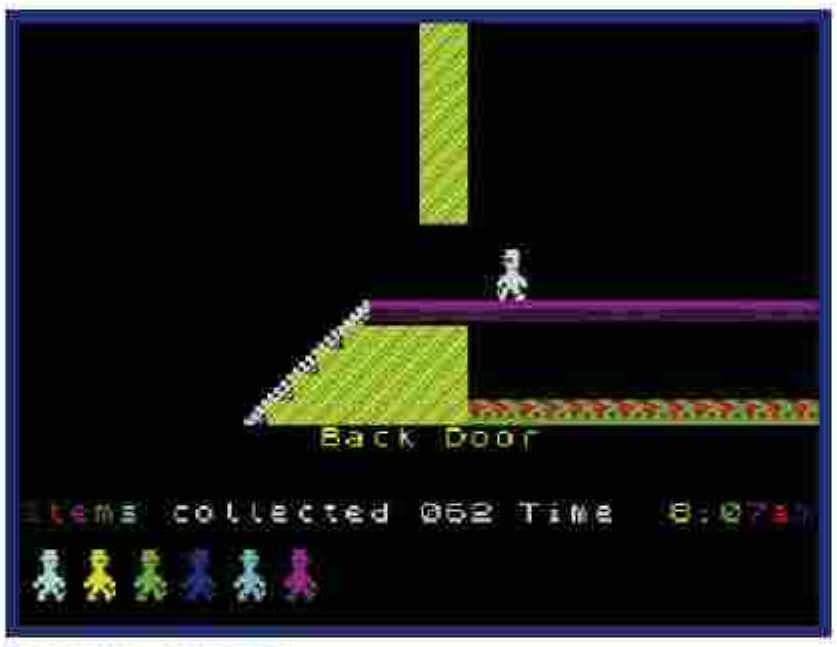
27 Ese helado y ese pingüino podían haber salido de *Manic Miner*, aunque no me llevé demasiadas cosas a este juego, si es que lo hice con algo. Cuando Derrick Rowson hizo *JSW II* me dijo que empezó de cero porque yo no le había dado el código fuente. Descubrí que no era propiedad de la compañía y lo guardé celosamente.



Back Stairway
Items collected 015 Time 7:11am

BACK STAIRWAY

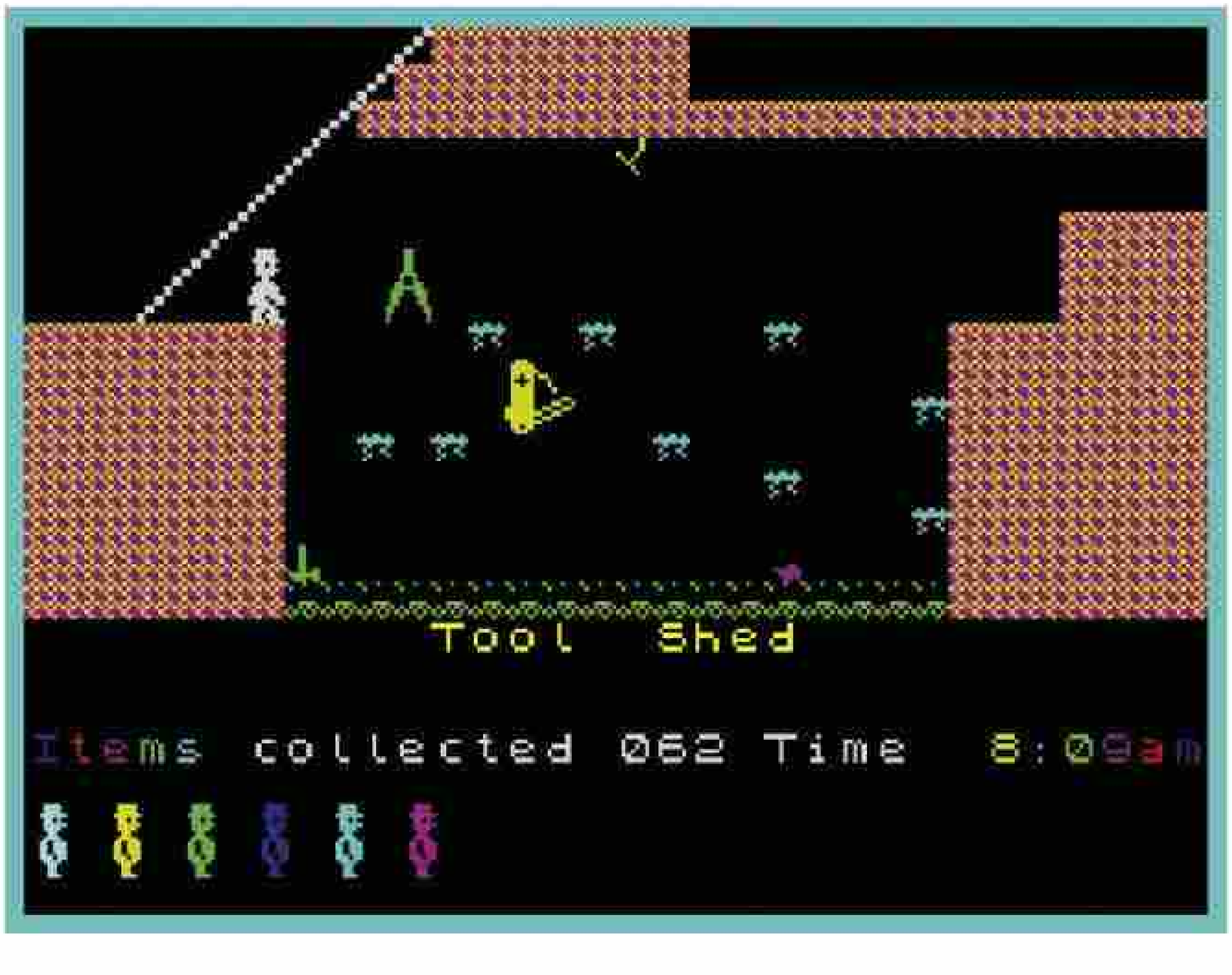
28 Esta es una de esas pantallas que llamaría "de relleno". Y eso no es una pera, es un huevo. **RG: "¿Seguías programando de noche, como con *Manic Miner*?"** La gente que me acosaba me forzó a trabajar a horas "normales". Seguía intentando programar de noche y dormir de día, pero me despertaban. Lo que significaba que no conseguía dormir nada, básicamente. Eso me rompió un poco.



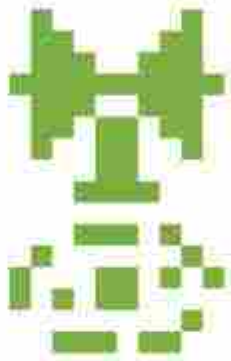
Back Door
Items collected 062 Time 8:07am

BACK DOOR

29 Obviamente, había espacio para poner cosas, pero no lo hice. Podría decirse que no está acabada. Hay muchas pantallas así, viéndolas ahora. Es que me estaba quedando sin fuerzas.

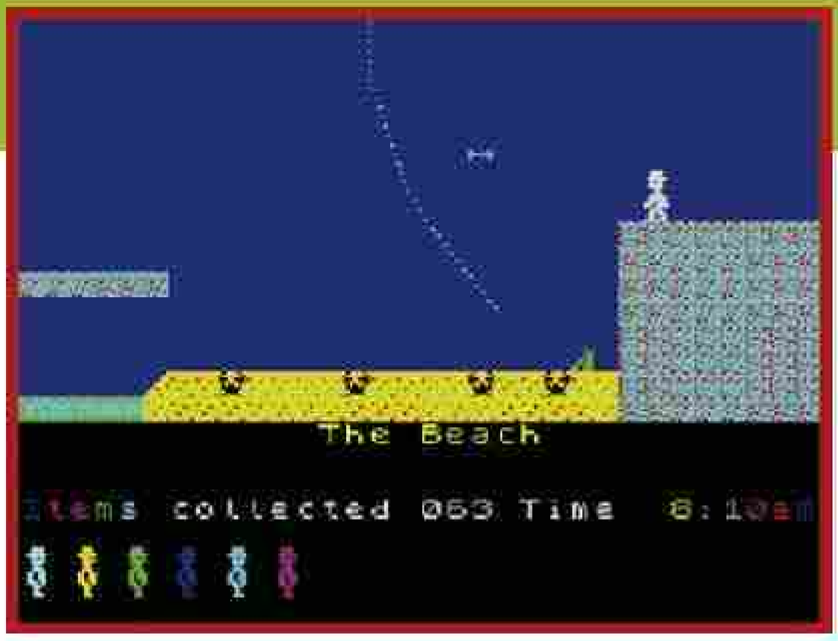


Tool Shed
Items collected 062 Time 8:09am



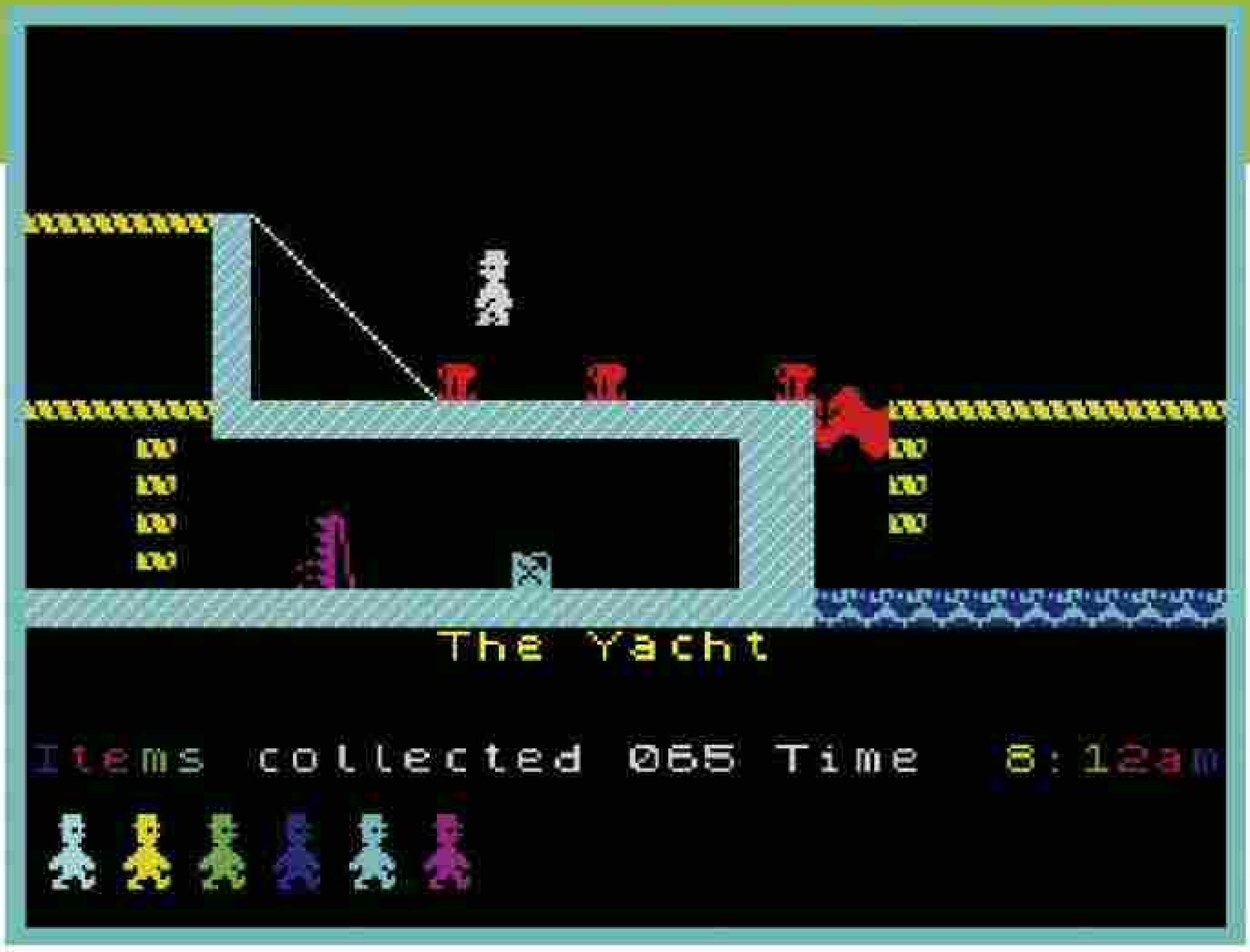
TOOL SHED

30 Una casa de campo necesita mantenimiento, y un almacén de herramientas. **RG: ¿Estaba influido por Mellors de *El amante de Lady Chatterley*?"** No, por *Fawlty Towers*.


The Beach
Items collected 063 Time 8:10am

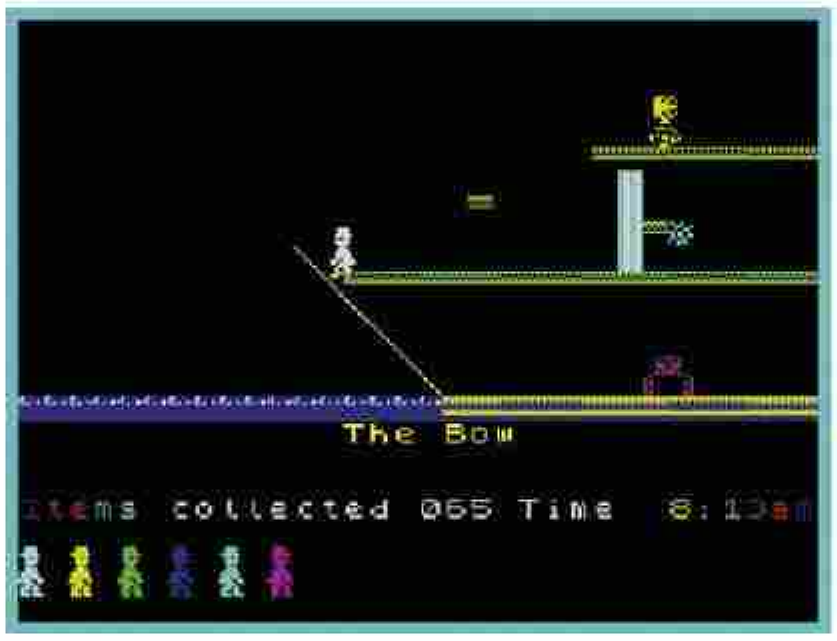
THE BEACH

31 El alcantarillado se desbordó aquí la semana pasada y tuve un recuerdo nostálgico de la playa de New Brighton en los viejos tiempos. Como solían decir, "No vas a nadar a New Brighton, simplemente vas a dejarte llevar".


The Yacht
Items collected 065 Time 8:12am

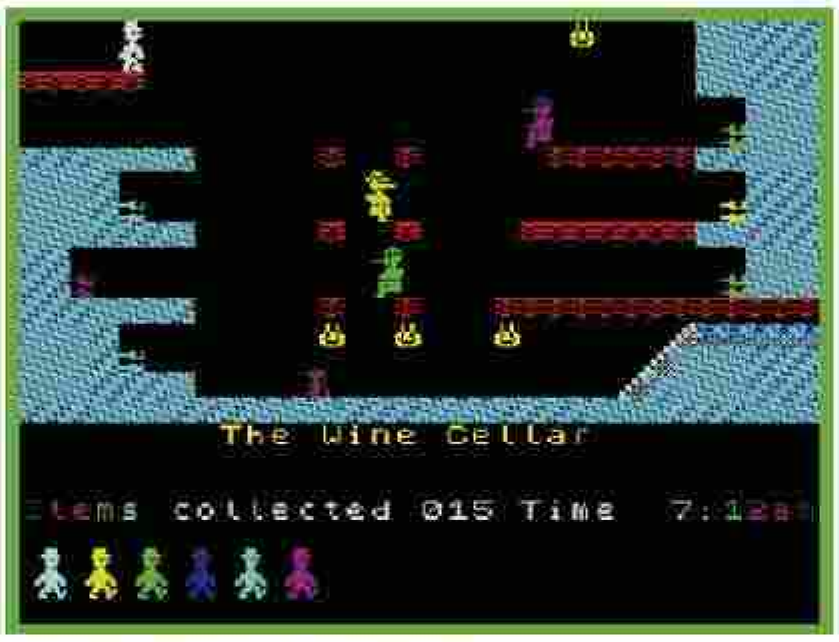
THE YACHT

32 No quería decir que me podía permitir un yate. Solo estaba contando una historia… sobre un tio con suerte que dio el campanazo. Cuando *Jet Set Willy* salió sospechaba que iba a ser rico. Falsas expectativas, al final. Creo que lo peté durante un breve periodo de tiempo.


The Bow
Items collected 065 Time 8:13am

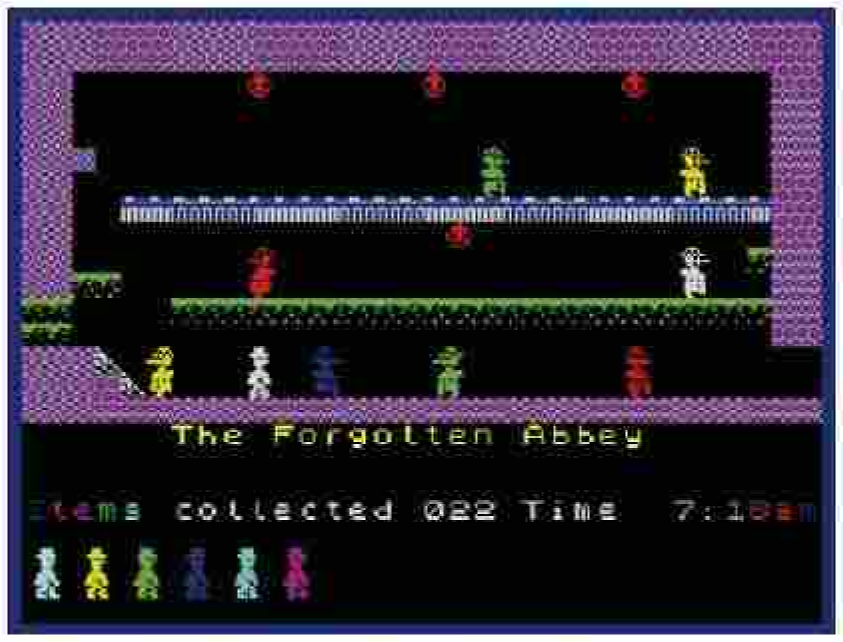
THE BOW

33 Me preguntaron acerca del rumor de que si esperabas hasta las 11.45 PM, una balsa te llevaba a una isla, y me negué a confirmarlo o desmentirlo. Lo que se interpretó como que había un 50% de posibilidades de que fuera cierto. Pensé en que sucedieran cosas a distintas horas, como que los gráficos cambiaran cuando se hacía de noche o que cerrara la licorería. Saber cuándo cerraba la licorería era uno de los principios que guiaban nuestras vidas.


The Wine Cellar
Items collected 015 Time 7:12am

THE WINE CELLAR

34 ¡La salida secreta! Una vez descubrí que podía andar a través de las escaleras, quise hacer algo con eso. **RG: "¿Es la larga nariz de los monjes es un comentario sobre la discutida naturaleza de la religión?"** Posiblemente. Y hay monjes en un sótano con vino, las narices largas ayudarían.

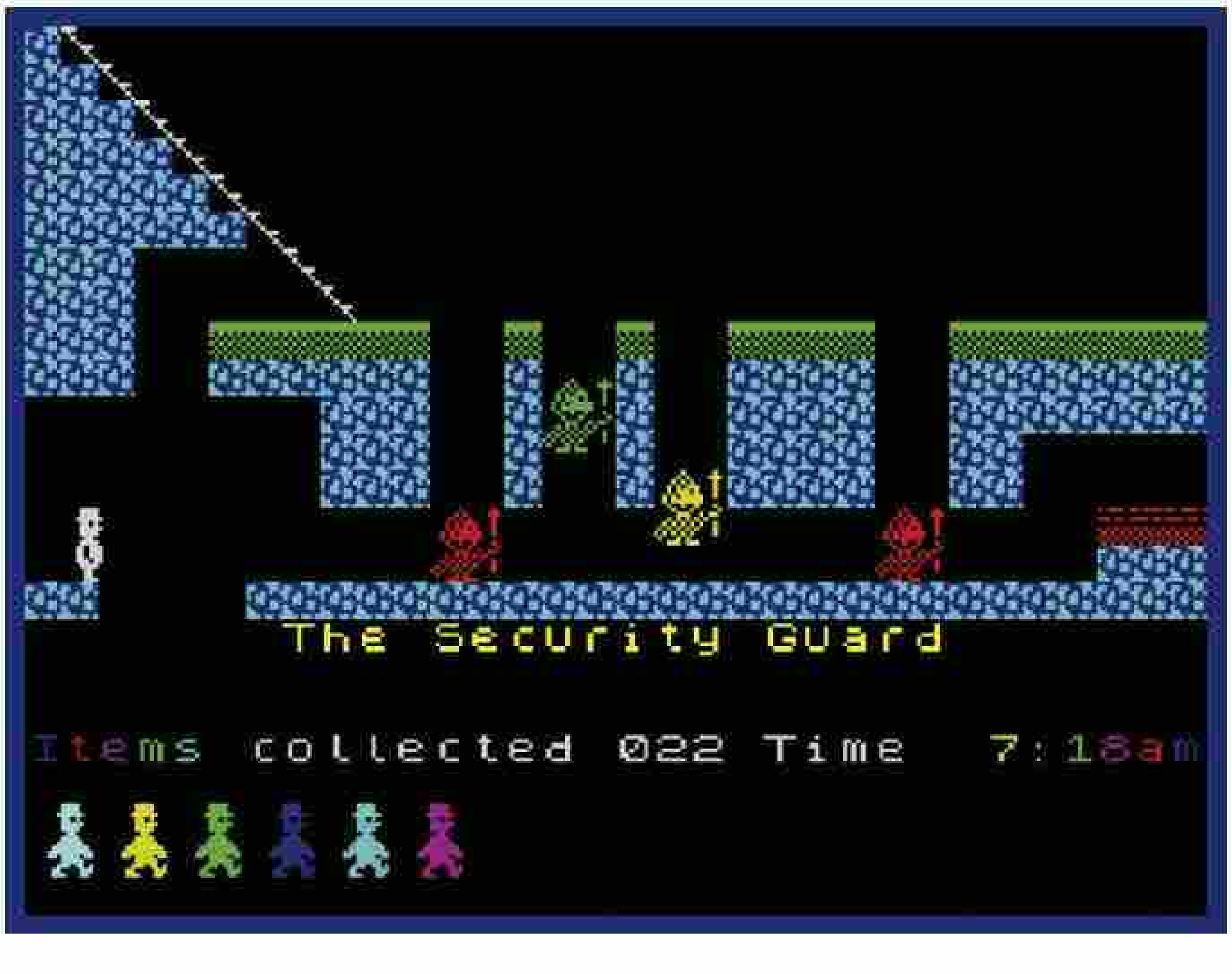

The Forgotten Abbey
Items collected 022 Time 7:18am

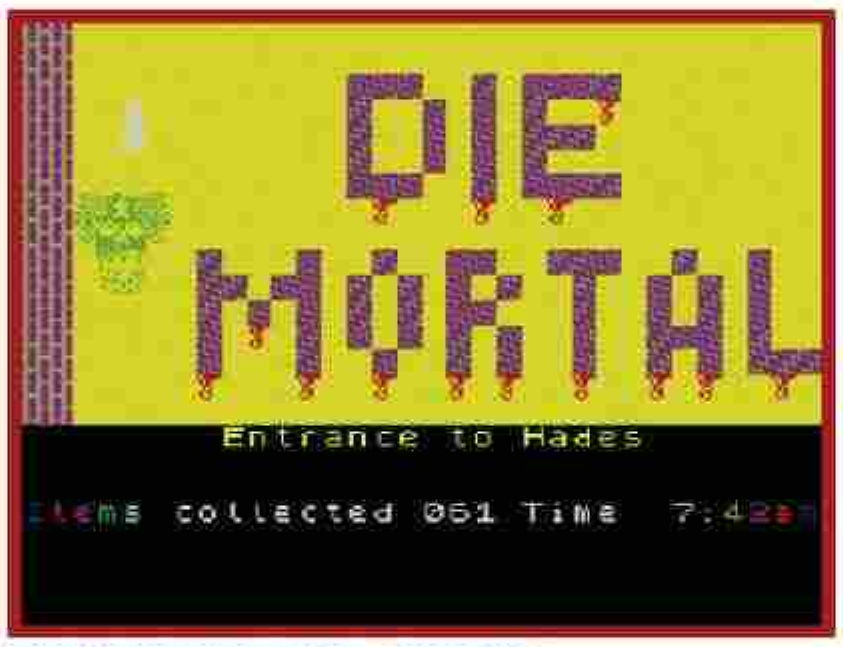
THE FORGOTTEN ABBEY

35 Si esta pantalla parece abarrotada es porque me esforcé mucho para que lo fuera. Algunas pantallas las hacía sobre la marcha, y con otras pasaba mucho tiempo trasteando. Pero como me acosaban para que acabara, al final hice un bloque de seis pantallas en papel y las programaba según las iba dibujando.

THE SECURITY GUARD

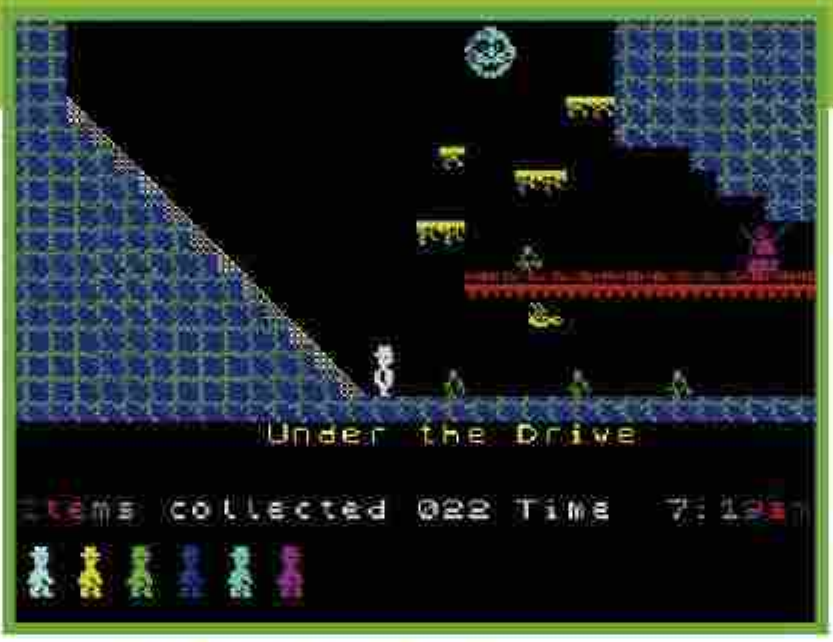
36 **RG: "El jugador ve el camino de abajo mucho tiempo antes de que pueda llegar hasta él"** Sí, me gustaba anticiparme a lo que podía venir. Como en el pasadizo secreto en The Wine Cellar (que tienes que atravesar para llegar a esta pantalla)… A todo el mundo le gusta encontrar secretos como ese, ¿no?


The Security Guard
Items collected 022 Time 7:18am


DIE MORTAL
Entrance to Hades
Items collected 061 Time 7:42am

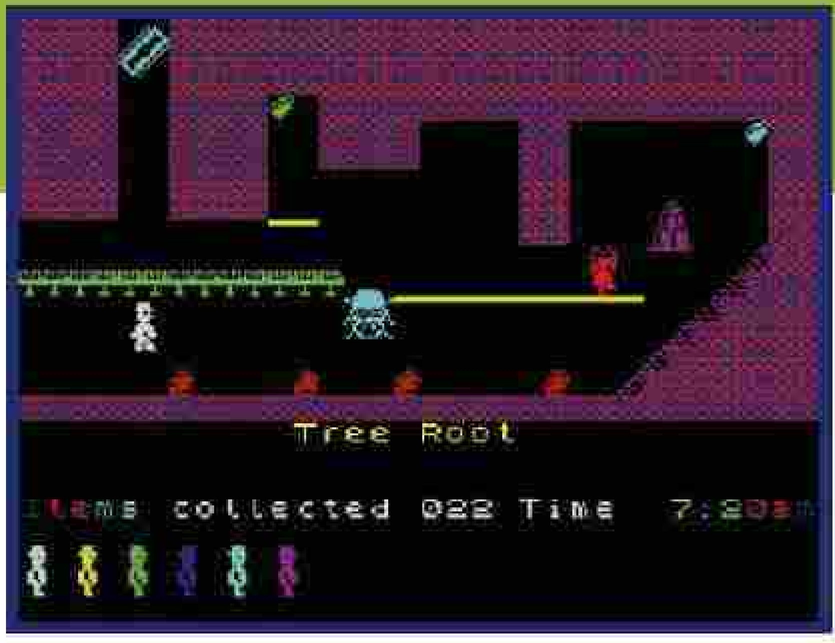
ENTRANCE TO HADES

37 Había pantallas cuidadosamente diseñadas para que cuando entraras estuvieras a salvo hasta que te adentrabas en ellas… pero esta era una cosa distinta. Sabía que perderías todas tus vidas aquí. Por las risas, e hice ese enorme sprite, sin saber si lo conservaría. **RG: "¿Es Eddie, la mascota de *Iron Maiden*?"** Vas a tener que consultar con mi abogado acerca de eso.


Under the Drive
Items collected 022 Time 7:19am

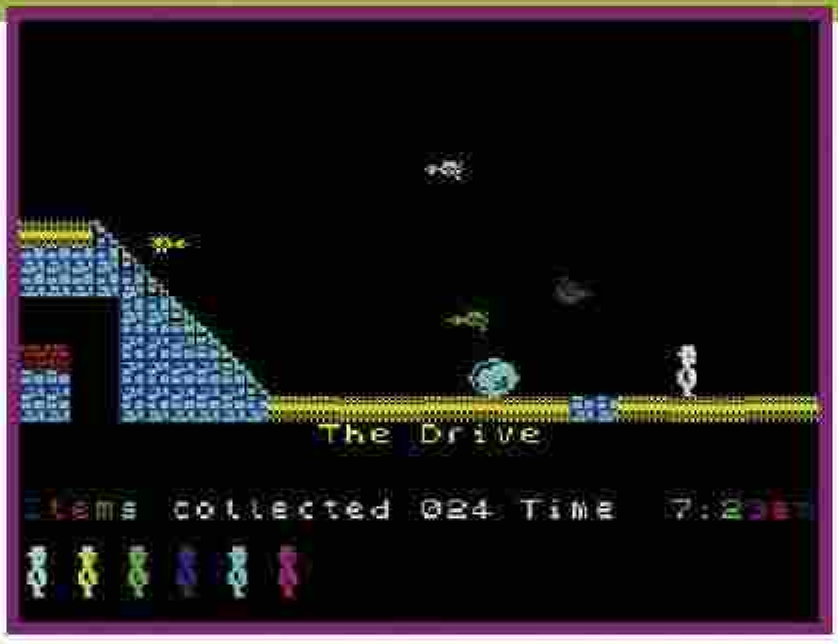
UNDER THE DRIVE

38 Eso debe ser un Dalek bailarín, o quizás es Sputnik, o el robot de… **RG:** *"Perdidos en el espacio. ¿Tienes enemigos favoritos en el juego?"* Me gustan como la mitad. Para ser sinceros, creo que los sprites están más acabados que algunas pantallas.


Tree Root
Items collected 022 Time 7:20am

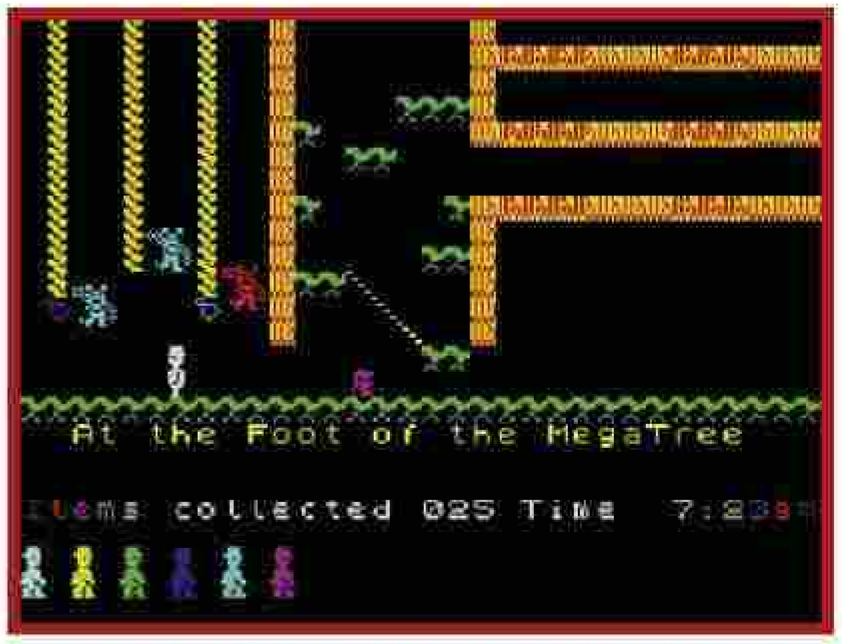
TREE ROOT

39 **RG: "Parece posible salir de esta pantalla a una habitación no usada, según el código. ¿Era una de las cuatro 'habitaciones perdidas'?** Creo recordar que andaban por el tejado, pero quizás una de ellas estaba por aquí. **RG: "¿Qué había en las habitaciones perdidas?"** No lo sé. Creo que había una chimenea en una de ellas, y encima de esta iba a poner otra habitación.


The Drive
Items collected 024 Time 7:23am

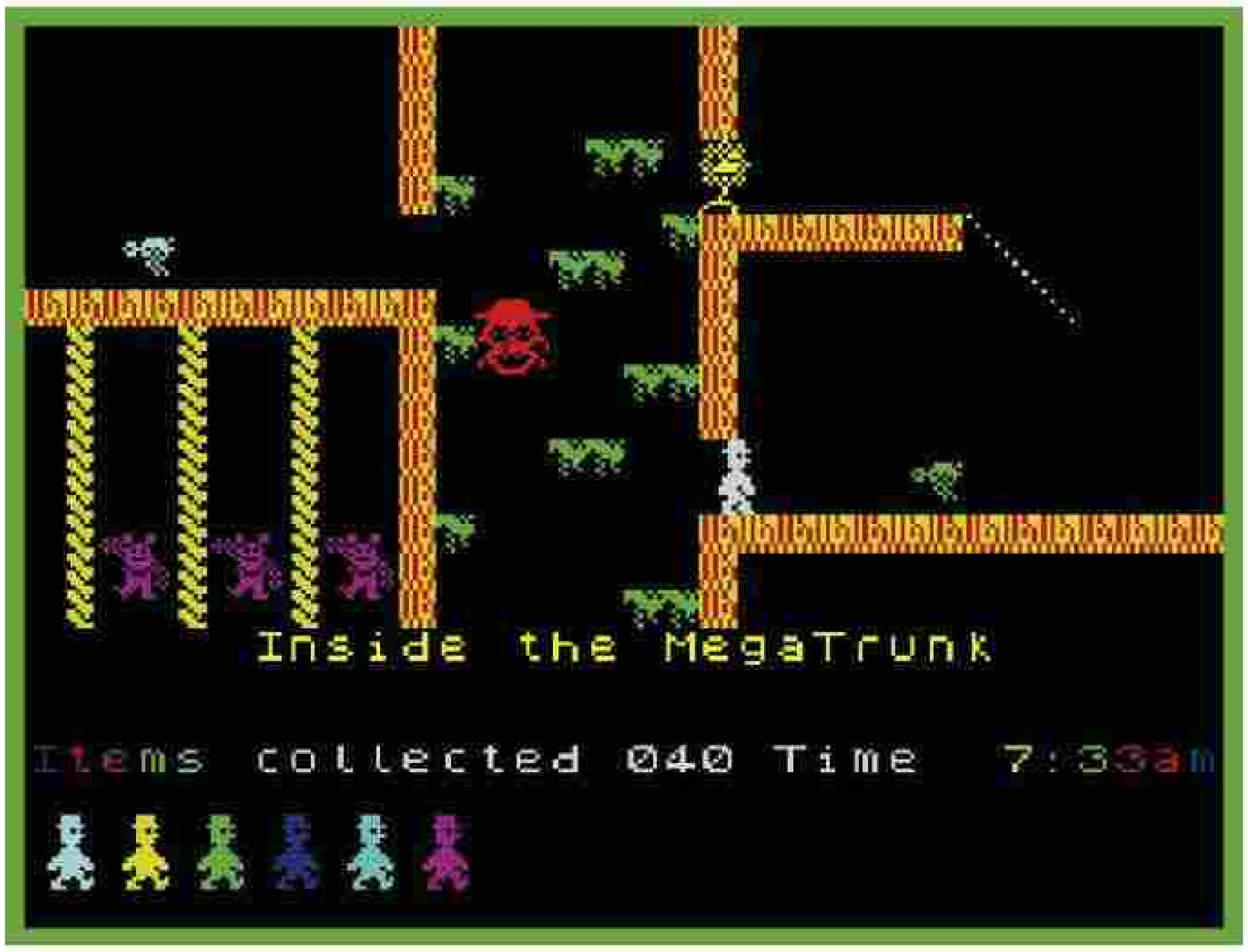
THE DRIVE

40 Sí, es un huevo gigante. ¿Por qué no puse un coche? Nah, nadie conduce en una carretera… simplemente, está ahí.


At the Foot of the MegaTree
Items collected 025 Time 7:23am

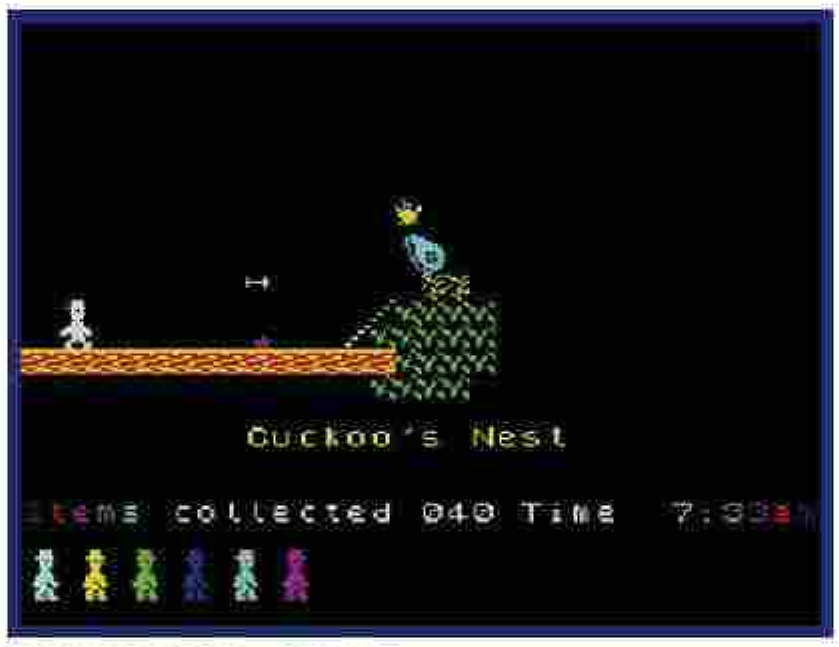
AT THE FOOT OF THE MEGATREE

41 El juego *Megatree* iba a salir para Spectrum, pero entonces me dijeron que lo hiciera con un par de programadores de C64, y ellos tenían sus propias ideas acerca de lo que querían hacer. Nunca llegamos muy lejos, para ser honestos. Nah, no creo que nunca llegáramos a jugar a *Jet Set Willy* juntos en Holt Rd. Ni siquiera puedo decir que jugara a mis propios juegos una vez que estaban hechos.


Inside the MegaTrunk
Items collected 040 Time 7:33am

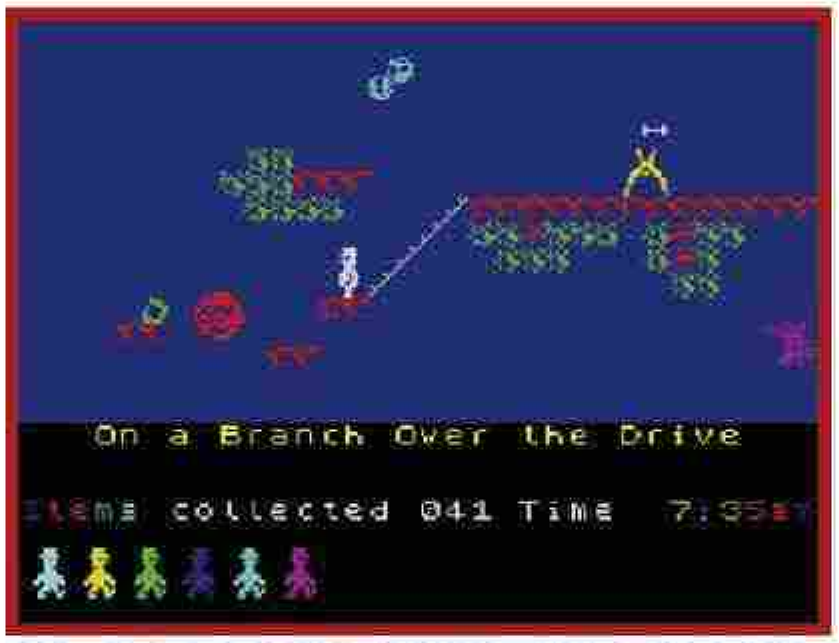
INSIDE THE MEGATRUNK

42 ¡Ah, Little Weed está de vuelta! **RG: ¿Se fumó "algo" durante la creación de *Jet Set Willy*?"** Nah, creo que por entonces básicamente bebía. Es justo decirlo.


Cuckoo's Nest
Items collected 040 Time 7:33am

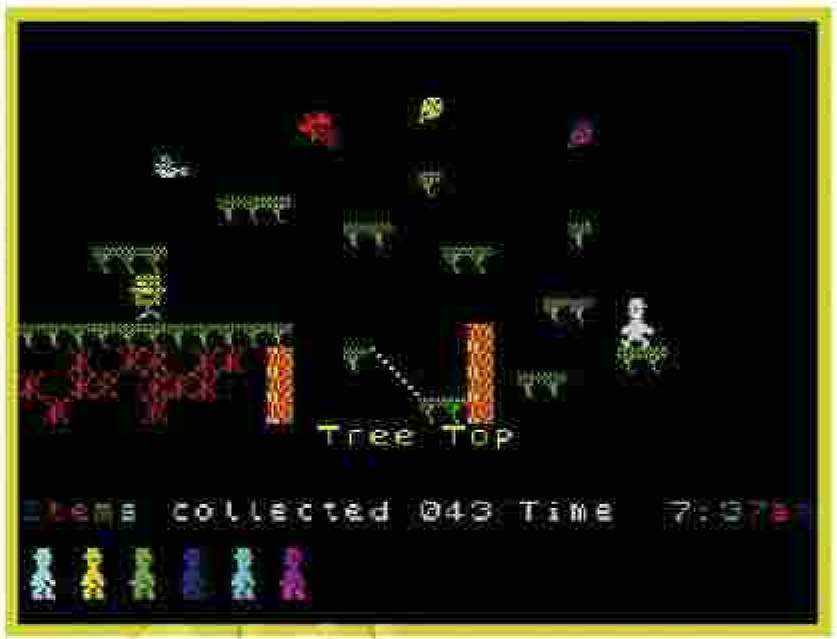
CUCKOO'S NEST

43 Esta es peliaguda. Cuando haces una pantalla difícil, todo es relativo. Tienes que pensar cada detalle, pero solo en un área pequeña, que es donde tienes que saltar. El título de esta pantalla no tiene nada que ver con la sitcom de los 70 *El nido de Robin*, aunque me gustaba Tessa Wyatt.


On a Branch Over the Drive
Items collected 041 Time 7:35am

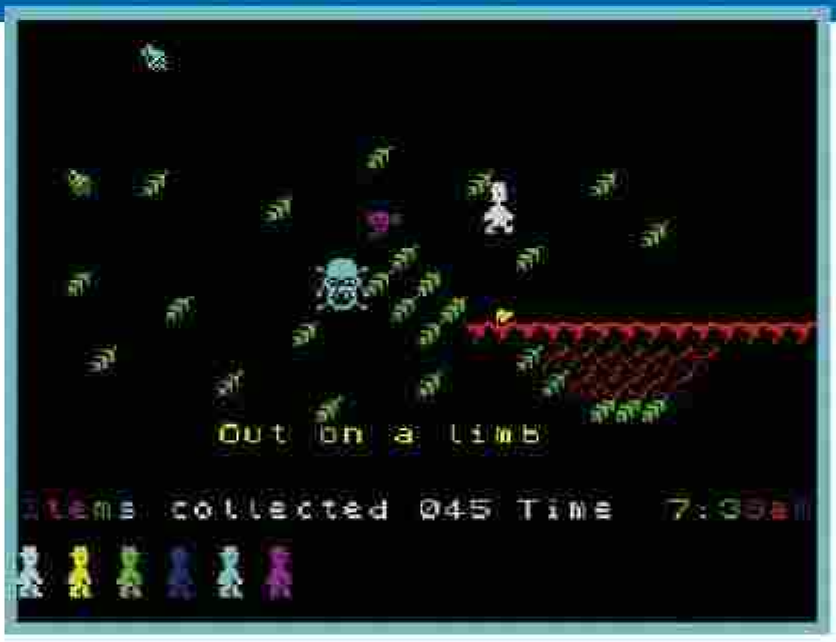
ON A BRANCH OVER THE DRIVE

44 Hice pantallas con distintos colores de fondo para buscar variedad, pero daban problemas, así que me limité básicamente a las pantallas negras. Cualquier otra cosa habría sido sadismo.


Tree Top
Items collected 043 Time 7:37am

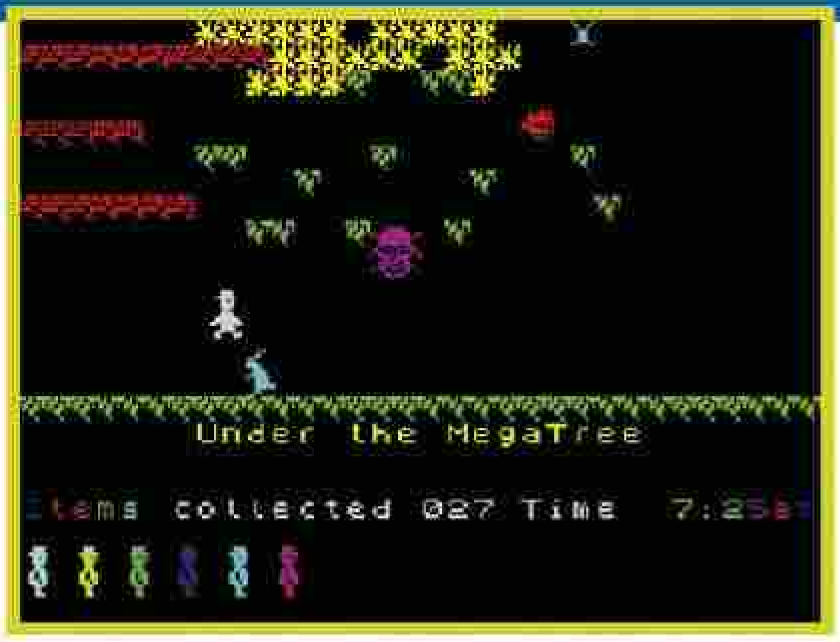
TREE TOP

45 La idea de meterse en un tronco y escalar hasta la parte superior aportó cierta sensación de escala […]. Experimenté con el scroll en Spectrum más tarde con *Zombie Chickens*, pero los sprites eran mucho más grandes, con autobuses completos haciendo scroll y tú corriendo para no perderlos. Hacer scroll con personajes completos es muy fácil. Es el scroll bueno lo que resulta difícil.


Out on a limb
Items collected 045 Time 7:39am

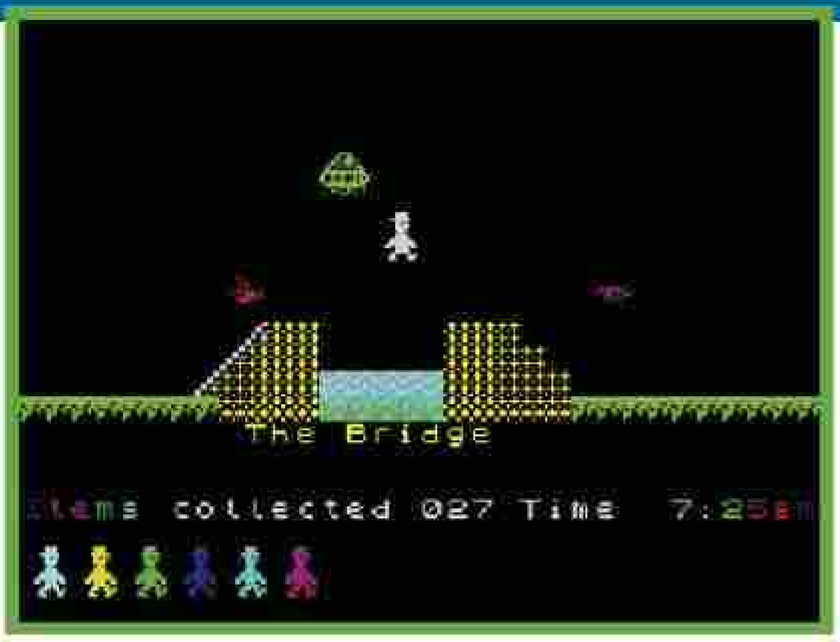
OUT ON A LIMB

46 **RG: "¿Sabías que un juego de C16 copió este título e incluso incluyó un sprite de Miner Willy?"** Bueno, obviamente no soy quien para protestar, que he plagiado *Hunchback* y he cogido ideas de juegos como *Miner 2049er* o *Donkey Kong*. Había casi una cultura a favor de compartir.


Under the MegaTree
Items collected 027 Time 7:25am

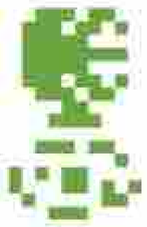
UNDER THE MEGATREE

47 No sé si eso de abajo es un conejo o un canguro. ¿Cuál es la diferencia, de todas formas? Y lo de esa cara no es una barba, es una cabeza con seis patas. Si quieres llamarlo un virus caradura, es cosa tuya.


The Bridge
Items collected 027 Time 7:25am

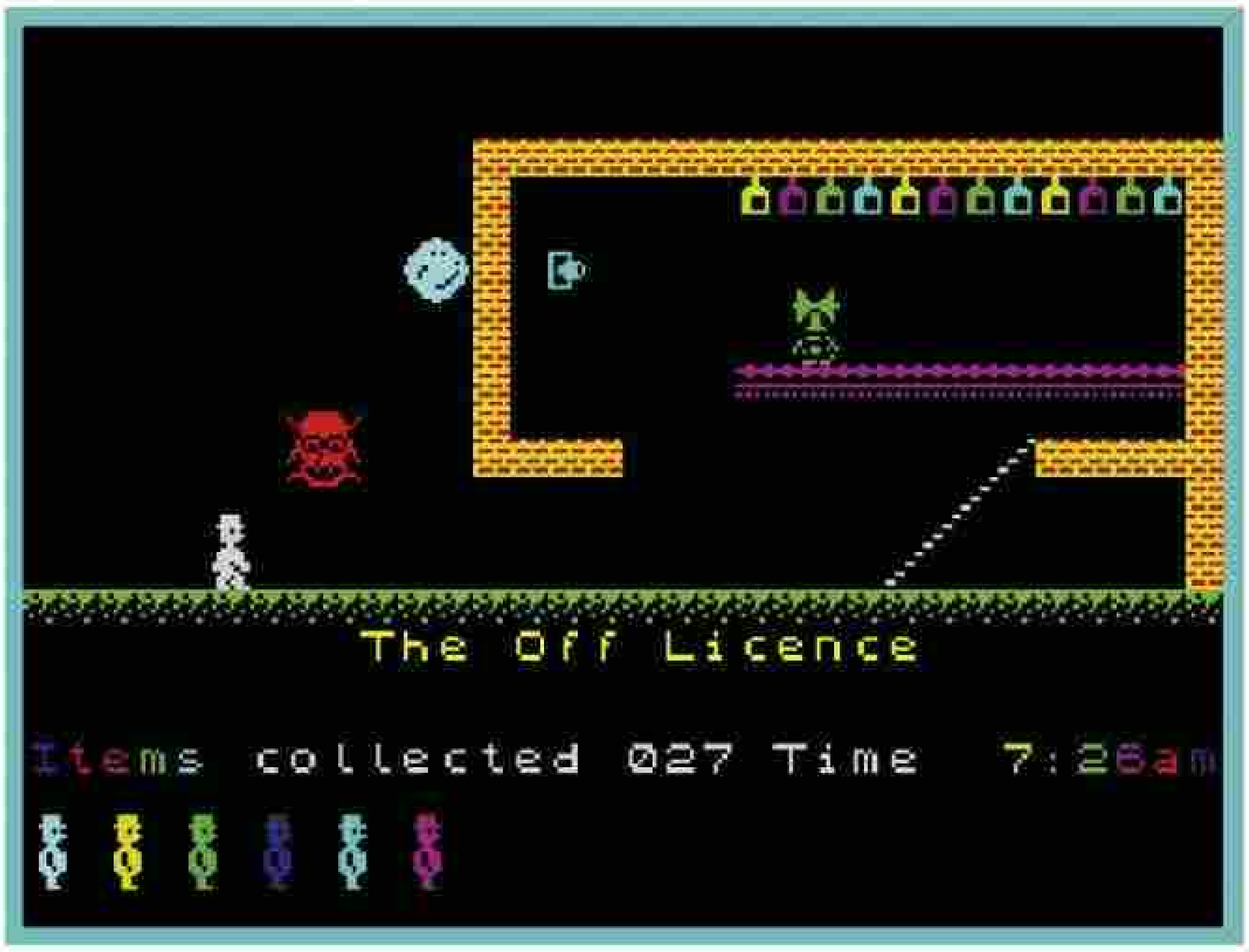
THE BRIDGE

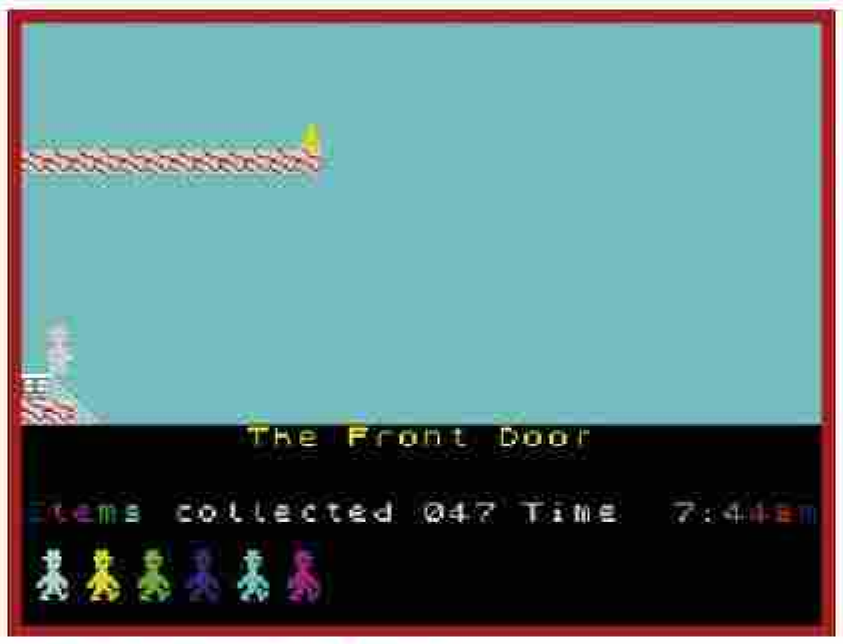
48 **RG: "¿Este nivel estaba basado en un puente real en Liverpool?"** No, lo siento, no hay ningún sitio allí donde puedas poner una placa azul. Creo que esta es la única pantalla donde aparece ese platillo volante.



THE OFF LICENCE

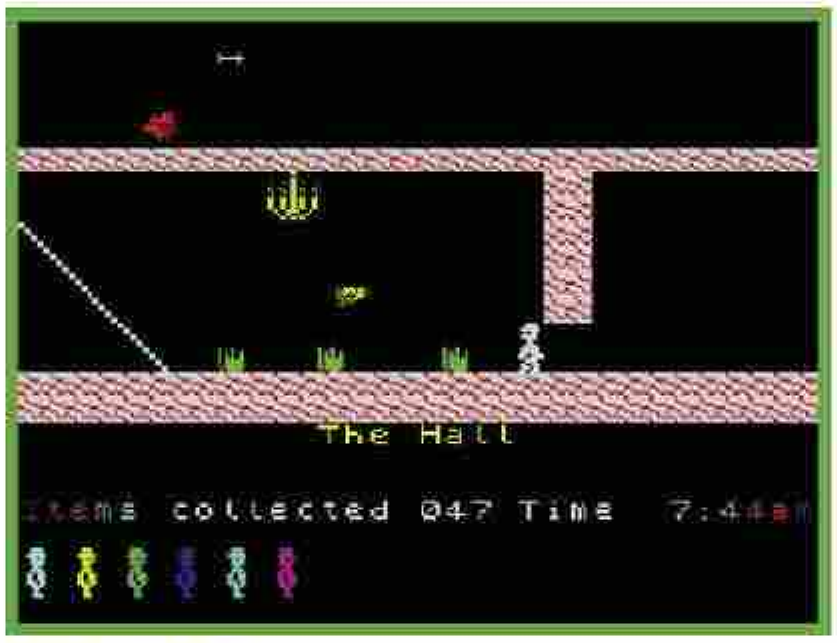
49 Doce ítems… ¡esto es jauja! Aquí es donde hay que ir después de una fiesta. Tendría que haber puesto un perro peludo. ¿Es eso lo que hice a la mañana siguiente? Mira, esto es un personaje ficticio. Esto no es autobiográfico. Aunque me pegaba unas buenas borracheras por entonces. **RG: "¿Cuál era tu bebida favorita?"** Coñac en copa de balón, por favor.


The Off Licence
Items collected 027 Time 7:26am


The Front Door
Items collected 047 Time 7:44am

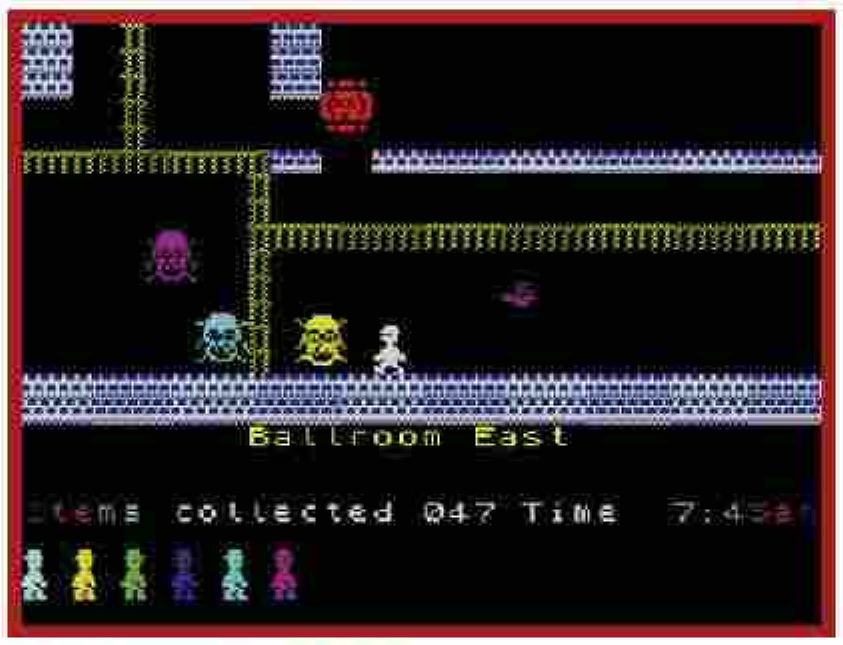
THE FRONT DOOR

50 ¡Aquí no hay nada! Bueno, hay un objeto. Una habitación de mierda, ya sabéis, una habitación vacía que solo me llevaría una hora más o menos de tiempo desde el primer borrador... aunque me gusta esa textura de mármol. Lo de recolectar 83 ítems no fue idea mía cuando comencé a programar en 1983. Se suponía que había 64 habitaciones, pero no podía entender por qué las últimas cuatro no funcionaban, así que se suponía que debía haber más objetos.


The Hall
Items collected 047 Time 7:44am

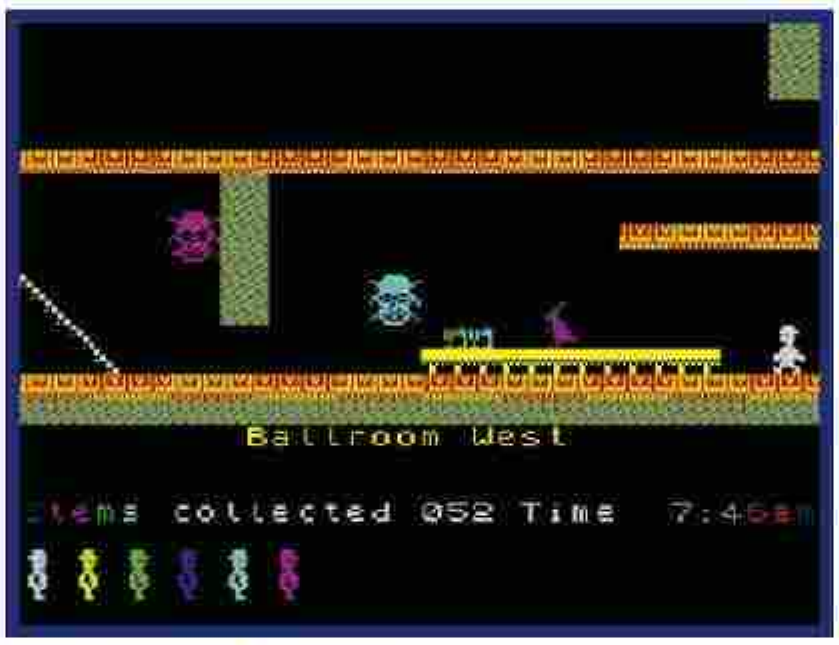
THE HALL

51 Hay un tramo superior y uno inferior pero no, no estoy diciendo que esté copiado de *Pitfall*. He visto ese juego pero no lo he jugado. Nunca tuve una Atari.


Ballroom East
Items collected 047 Time 7:45am

BALLROOM EAST

52 No hay nadie bailando en la pista porque la fiesta se ha acabado. Sí, yo hice toda la música del juego, pero tenía la partitura de *Claro de luna*. Alguien la había simplificado, así que usé ese arreglo y lo simplifiqué todavía más para el Spectrum.

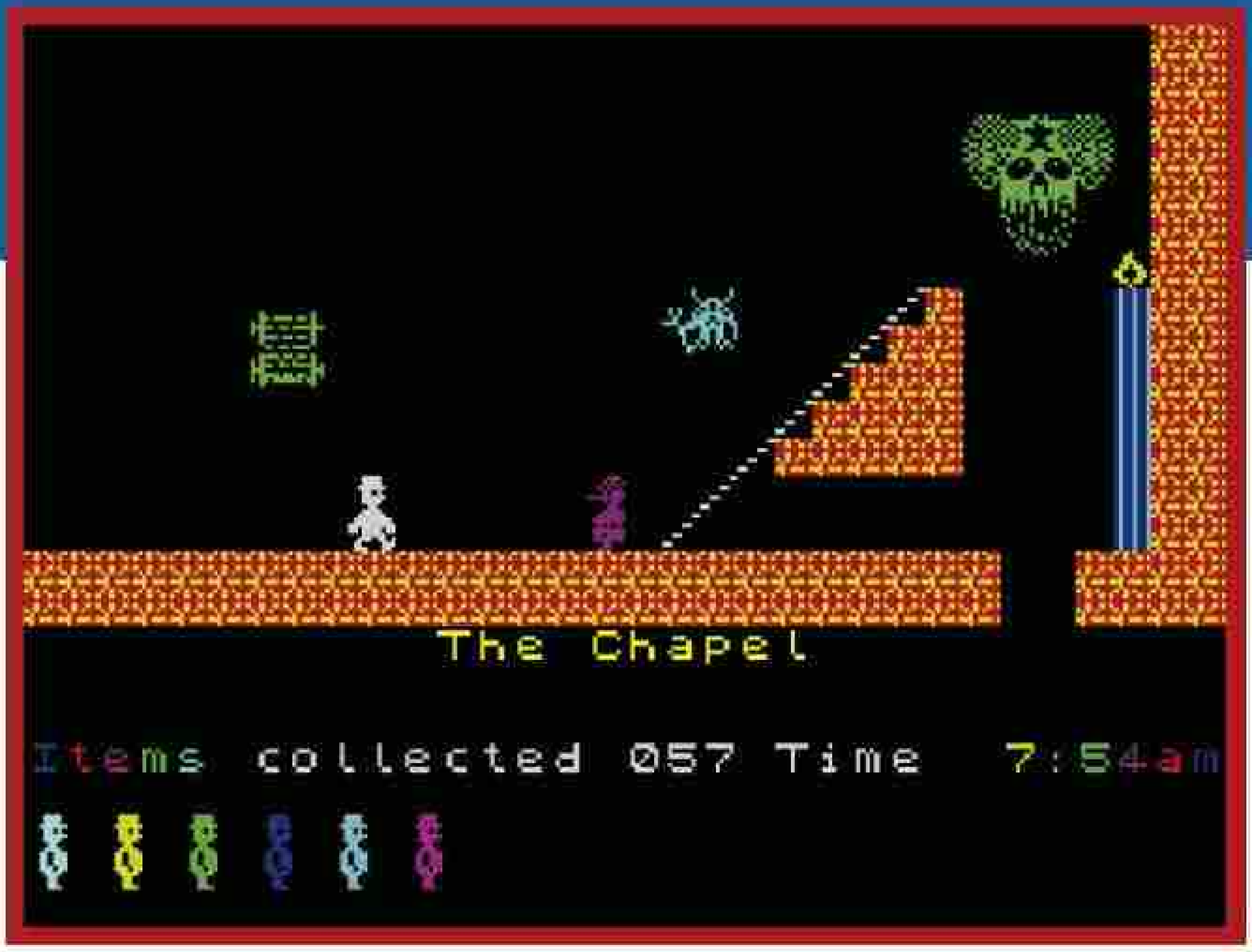

Ballroom West
Items collected 052 Time 7:46am

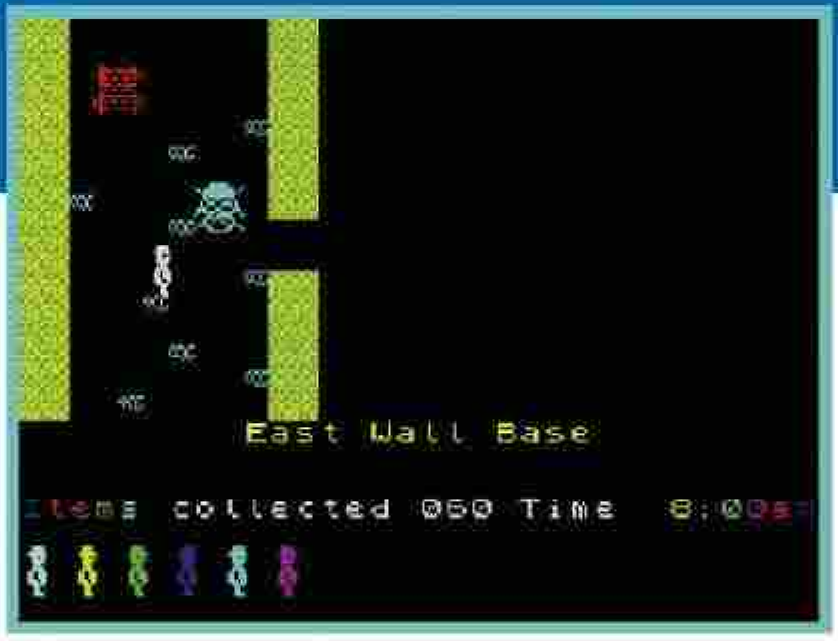
BALLROOM WEST

53 Aquí sí hay algo de baile… sobre la mesa. Sí, eso debe ser un conejo. Está meneando la cola. No puede ser un canguro. Posiblemente reutilicé una cinta transportadora para la mesa.

THE CHAPEL

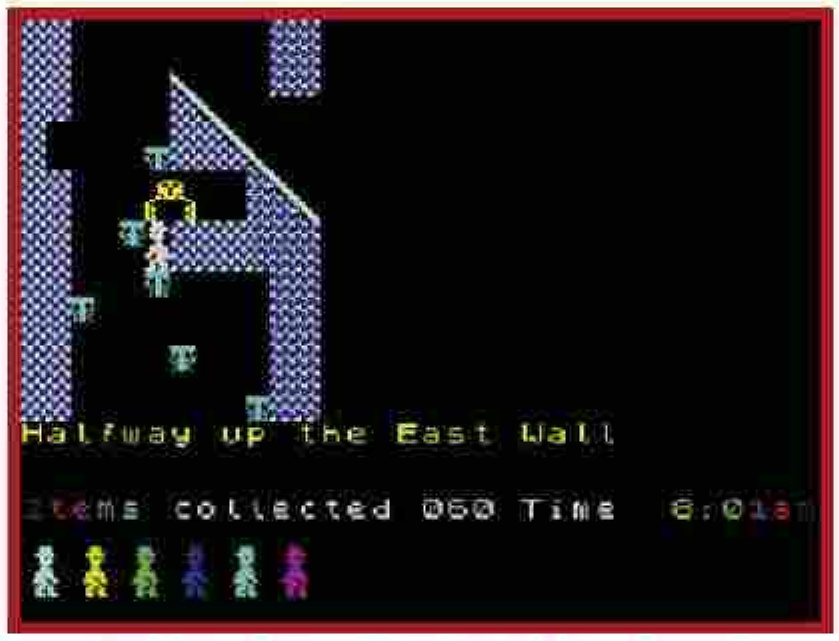
54 ¿A qué vienen las movidas religiosas? Bueno, es algo de la clase alta inglesa, que impusieron la religión, ¿no? No puedes tener una casa en el campo sin capilla. Estaban poniendo en la tele *Retorno a Brideshead* y me impresionó mucho.


The Chapel
Items collected 057 Time 7:54am


East Wall Base
Items collected 060 Time 8:00am

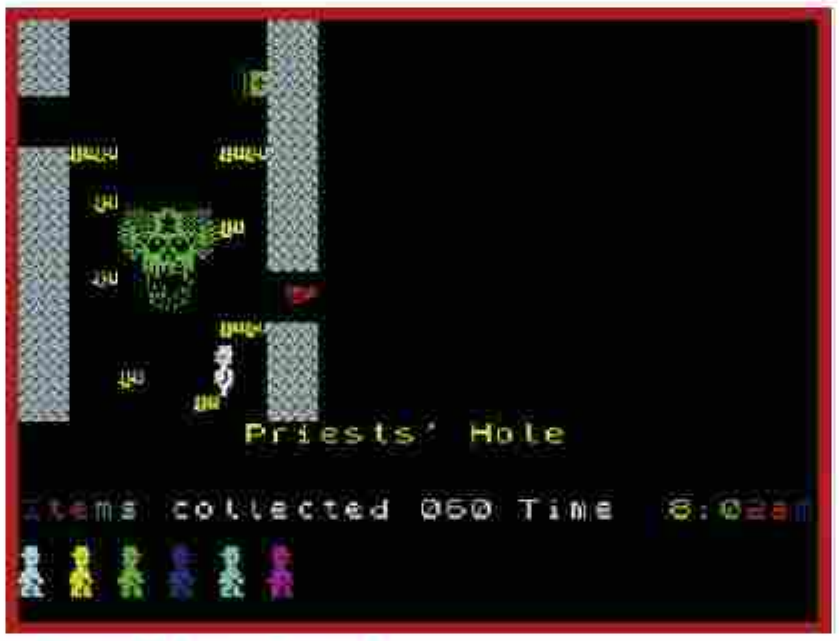
EAST WALL BASE

55 Creo que tenía distintas ideas sobre qué hacer aquí. Ese camino podía llevar a algún sitio. Tal y como está, solo puedes saltar a una muerte segura. Pero sin la opción de morir, ¿cómo sabes que estás vivo? (ríe siniestramente).


Halfway up the East Wall
Items collected 060 Time 8:01am

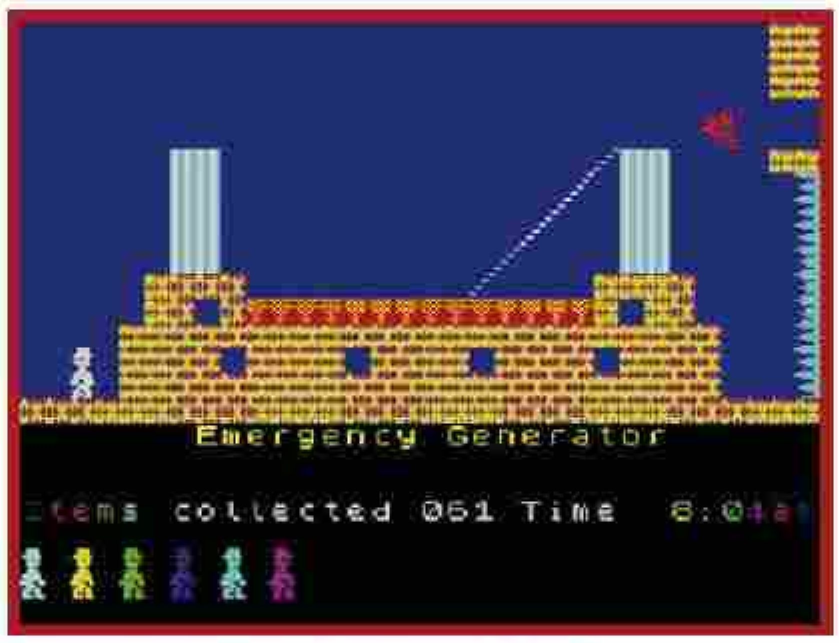
HALFWAY UP THE EAST WALL

56 **RG: "¿El único uso que haces de una cinta transportadora en todo el juego y lo que hace es llevarte hacia la muerte?"** ¡Ahí está la gracia! Siempre tienes más ideas de las que acabas usando. Para *Manic Miner*, tuve la idea de agua fluyendo por las pantallas. Debería haberla olvidado cuando llegó el momento de ponerme con *Jet Set Willy*.


Priests' Hole
Items collected 060 Time 8:02am

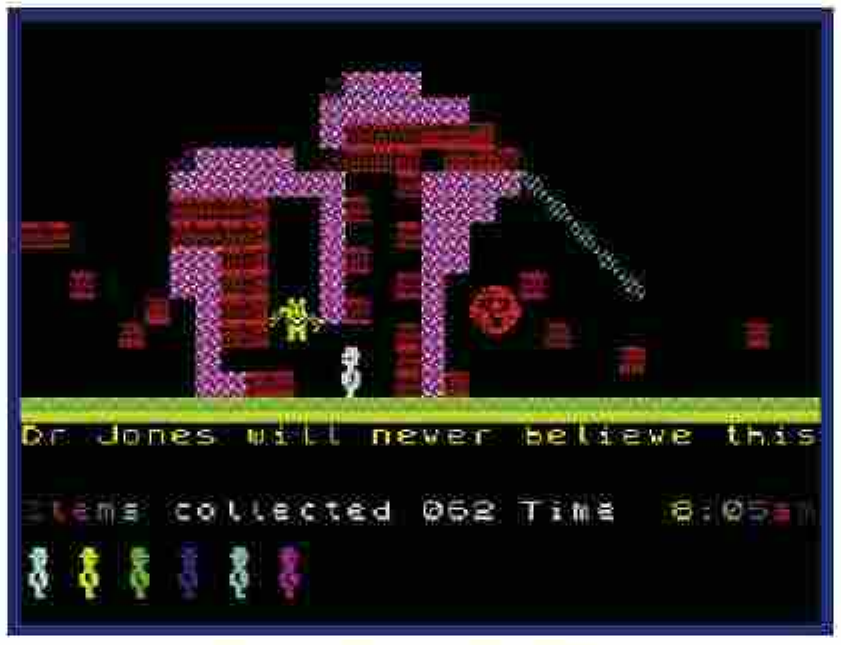
PRIESTS' HOLE

57 **RG: "¿Está basado en el Priest Hole de Speke Hall?"** ¿Cómo sabíais que había estado en Speke Hall? ¿Habéis tenido acceso a mi historial educativo? **RG: Nos hablaste de eso hace un rato, antes de empezar a beber absenta."** Ah, sí. Es posible que esté relacionado. Una cosa que nos enseñaron sobre la aristocracia era que se asesinaron unos a otros por estar en el lado incorrecto del catolicismo. Que debe ser por lo que no estamos autorizados ahora para colgarlos de farolas. Ya han sufrido bastante.


Emergency Generator
Items collected 061 Time 8:04am

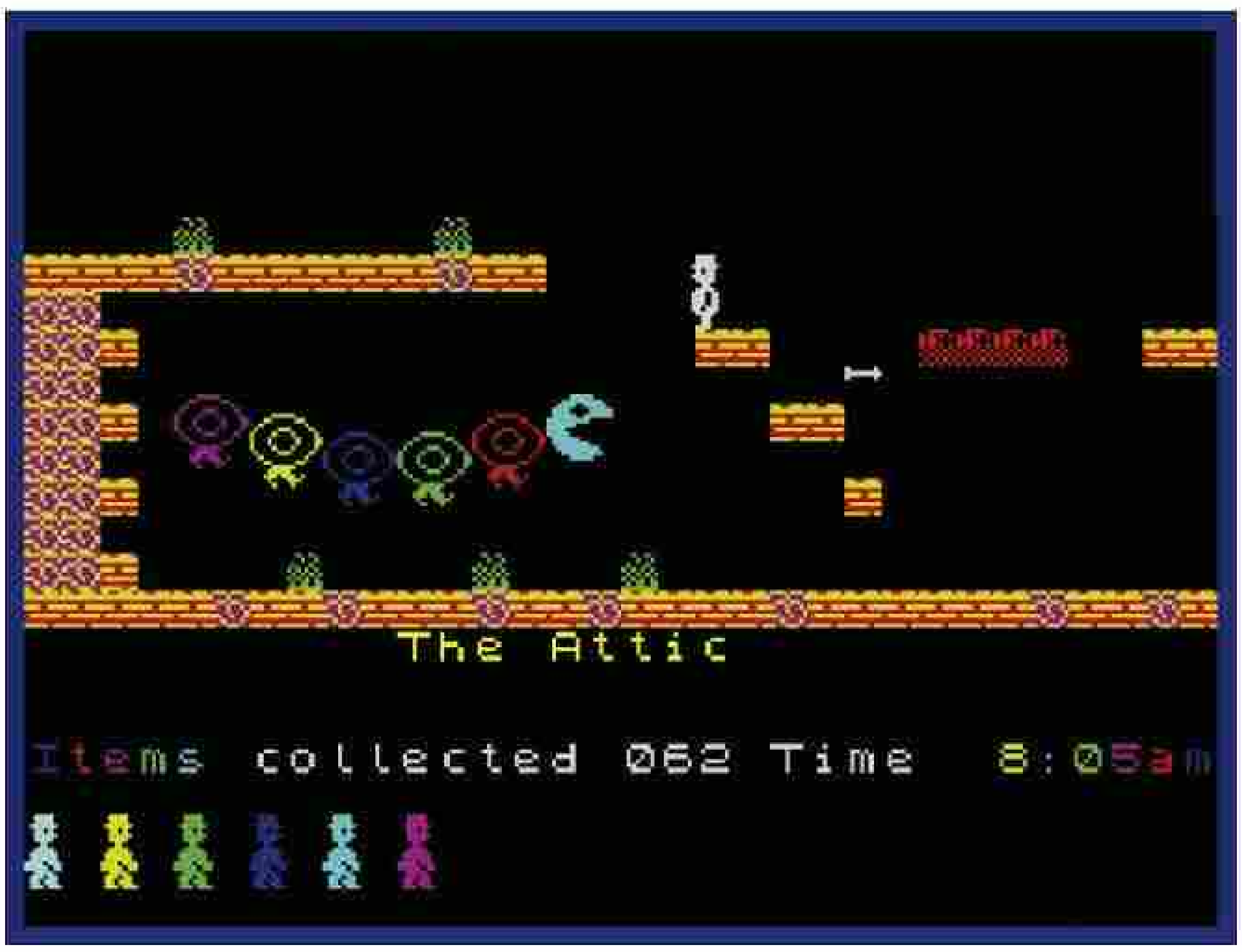
EMERGENCY GENERATOR

58 Si hay un cerdo sobrevolando una central eléctrica, esto tiene que ser Battersea. Nací en South Norwood, un distrito al sur de Londres, así que no, nunca estuve cerca de Battersea, pero esto es 'Surbiton-On-Sea', lo que indica bastante que es una zona al sur.


Dr Jones will never believe this
Items collected 062 Time 8:05am

DR JONES WILL NEVER BELIEVE THIS

59 **RG: ¿Es esto una referencia al 'Mito de Jones' postulado por el filósofo Wilfrid Sellars?"** Nah, yo no leía esas cosas. Aunque suena muy plausible. Lo siento, no he estudiado filosofía. Querían que fuera a Oxbridge, pero habría tenido que sacar mejores notas. **RG: "¿Quién es el Dr. Jones entonces?"** Un personaje ficticio. No había visto las películas de Indiana Jones cuando hice esto. Es que después de Smith es el nombre más común.


The Attic
Items collected 062 Time 8:05am

THE ATTIC

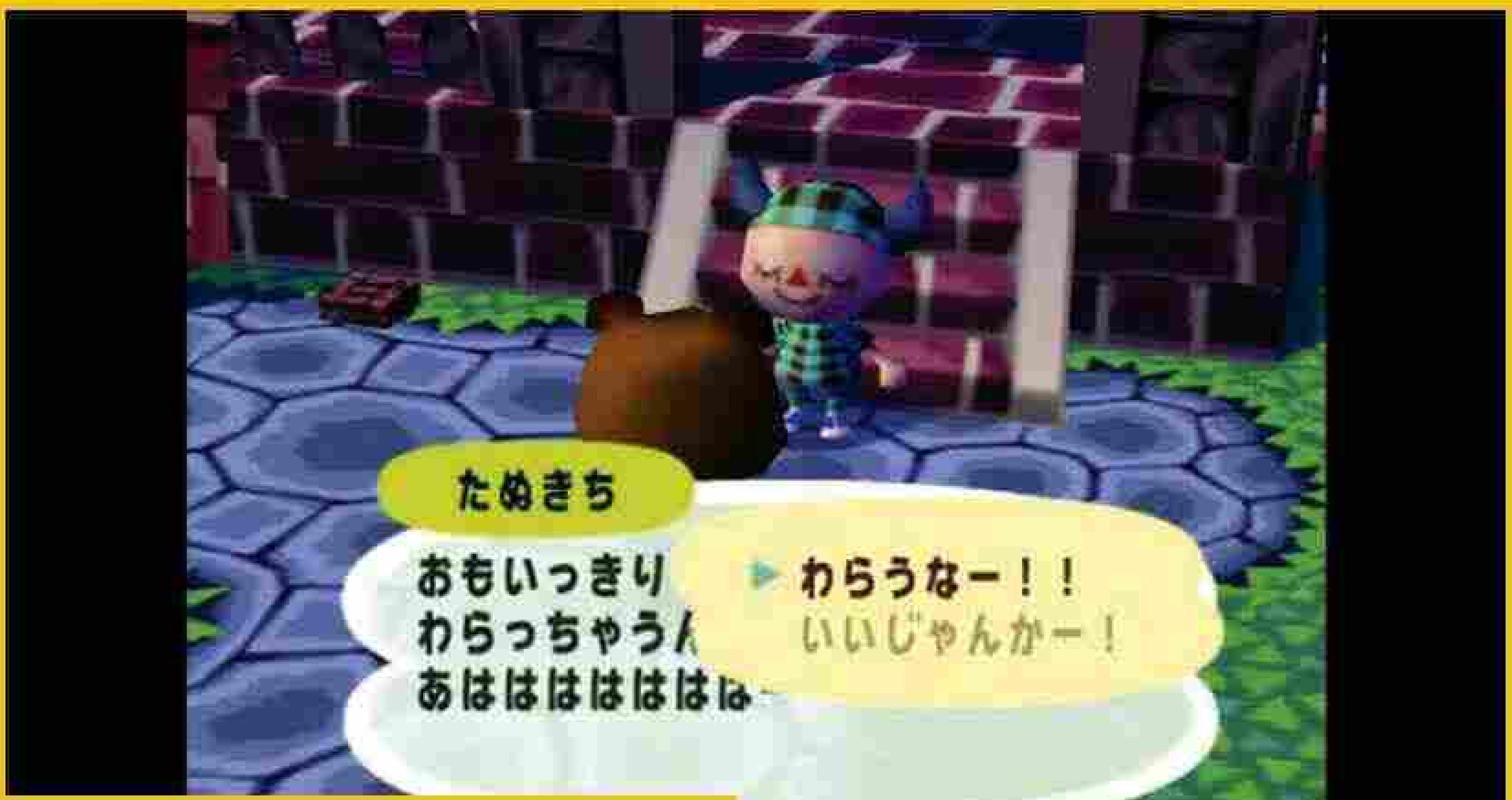
60 No estaba al tanto del bug del ático, pero creo que esta estaba cerca de una de las habitaciones 'muertas'. Hice la cabeza de Pac-Man y le añadí el cuerpo de ciempiés. Parece muy ajetreado, ¿no? El juego estaba casi acabado, no paraban de meterme prisa… [larga pausa, y entonces, muy alegremente] ¡bueno, había que acabar de alguna manera y nadie es perfecto!

Welcome to Animal Crossing™

LA SAGA MÁS VIVA DE NINTENDO

Para los videojuegos, Animal Crossing es como tener nuestra propia casa en un pintoresco pueblo. Un remanso de paz al que, a pesar de llevar más de 25 años yendo, todavía volvemos a menudo para descubrir por qué nos gusta tanto

Texto de David Alonso


たぬきち
おもいっきり
わらっちゃうん
あははははははは
▶ わらうなー！！
いいじゃんかー！

» [N64] La entrega para N64 nunca salió de Japón. Allí recibió el nombre de *Dobutso no Mori* (Bosque de los Animales).

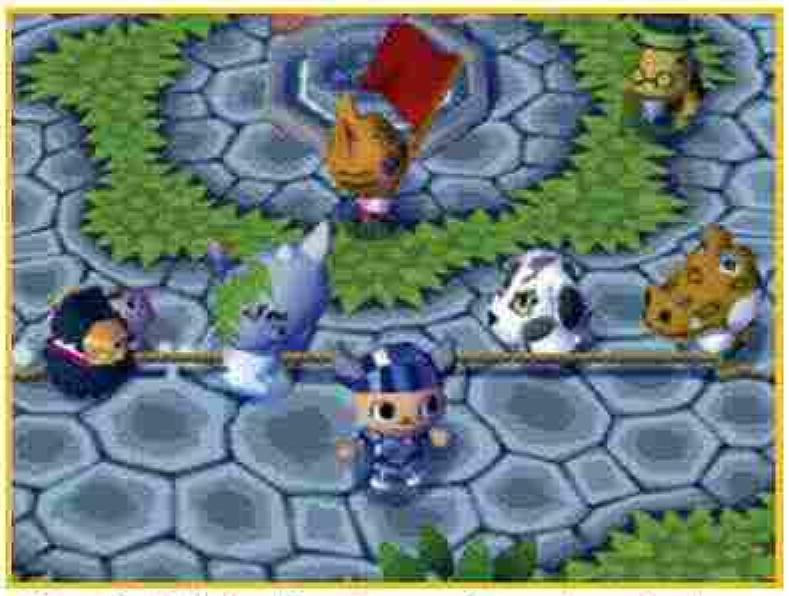
Animal Crossing es mucho más que una serie de videojuegos. Su propuesta nos permite disfrutar y compartir una vida alternativa repleta de emociones

Una de las características que siempre ha marcado profundamente el "espíritu Nintendo" es su afán por unir, por convertir sus títulos en una experiencia que impulse a los jugadores a disfrutar juntos, a compartir. Durante los últimos 40 años, y ya desde la Color TV-Game 6, la primera consola doméstica que Nintendo lanzó en 1977 y que incluía en su memoria interna *Light Tennis*, una variante del *Pong* de Atari compatible con dos jugadores, la compañía ha buscado nuevas fórmulas con las que exprimir a fondo sus máquinas. Y lo que es mejor, sabiendo siempre cómo suplir las limitaciones técnicas inherentes a la época con ideas realmente ingeniosas.

Uno de los visionarios que explotó al máximo esta filosofía fue Katsuya Eguchi, quien, tras trabajar más de una década junto al maestro Shigeru Miyamoto en títulos como *Super Mario Bros. 3*, *Super Mario World* o *Star Fox*, quiso derribar otra barrera de los títulos cooperativos de finales del siglo XX: la que obligaba a los jugadores a estar frente al televisor en el mismo lugar y tiempo.

En una época en la que ya una casi agonizante Nintendo 64 y una recién nacida GameCube carecían de posibilidades Online, Eguchi pensó que sería genial que los jugadores tuvieran la posibilidad de interactuar en un mismo universo aunque sus horarios y quehaceres diarios les impidiesen coincidir físicamente de forma habitual. Este interesante concepto desembocó finalmente en la primera entrega de *Animal Crossing*, que llegó a las Nintendo 64 japonesas en abril de 2001 y, a finales de ese mismo año, obtuvo un merecido éxito en el país nipón gracias a su versión mejorada para GameCube.

La propuesta del título, a la que definieron como "juego de comunicación", era, a priori, muy sencilla: hacer que hasta cuatro jugadores pudieran hacer su vida por separado en un mismo pueblo habitado por animales antropomórficos, pero que las acciones de todos ellos repercutieran en el día a día de los demás. Una de las claves para que esta idea funcionara requería que el tiempo transcurriera siempre de forma "real", algo que se consiguió incluyendo un reloj interno en el cartucho de N64, o, a través del que montaba las "tripas" de GameCube. Así, un jugador podía dejar una nota en el buzón de otro por la noche para que, a la mañana siguiente, éste la leyera y le hiciera una compra, aprovechando que la tienda de Tom Nook ya estaría abierta.


» [GameCube] *Animal Crossing* para Gamecube mejoraba y ampliaba distintos aspectos de la versión de N64. Gracias a ella, la propuesta llegó a occidente y alcanzó el éxito.

La idea era genial, pero, como siempre, los jugadores encontraron la forma de convertir esta mecánica en algo mágico. Existen cientos de anécdotas e historias que trascendieron y calaron muy hondo entre la comunidad, como la del chico que, un día, instó a su madre, enferma de poliomielitis, a descubrir los videojuegos con *Animal Crossing*. A ella no solo le enamoró aquel pueblo a primera vista, sino que continuó jugando sin parar incluso ▶

ENTREGAS PRINCIPALES

Son el eje de nuestros más de 25 años de mudanzas y aventuras

ANIMAL CROSSING

■ Gamecube ■ 2004

Meses después de su llegada a N64 en Japón, Nintendo relanzó en 2001 la primera entrega de *Animal Crossing* en Gamecube. tres años más tarde, el juego llegó a Europa y nos sorprendió con sus originales mecánicas, que sentaron las bases del resto de títulos que le sucedieron.

ANIMAL CROSSING WILD WORLD

■ NDS ■ 2006

En una época en la que NDS estaba en lo más alto, la portátil supo sacar partido a sus características para ofrecernos una genial entrega, que aprovechaba al máximo la doble pantalla y sus posibilidades de conexión a internet.

ANIMAL CROSSING LET´S GO TO THE CITY

■ Wii ■ 2008

La revolución de Wii salpicó de refilón a *Animal Crossing*, que recibió una entrega conservadora en su desarrollo, pero con algunos añadidos muy interesantes, como el control con el Wiimote o la posibilidad de abandonar nuestro pueblo para visitar una ciudad.

ANIMAL CROSSING NEW LEAF

■ 3DS ■ 2013

En 3DS nos convertimos por en alcalde de nuestro pueblo, lo que nos permitió, además de realizar nuestras tareas habituales, levantar edificaciones o promulgar ordenanzas. Por su parte, las opciones multijugador aumentaron notablemente gracias a StreetPass.

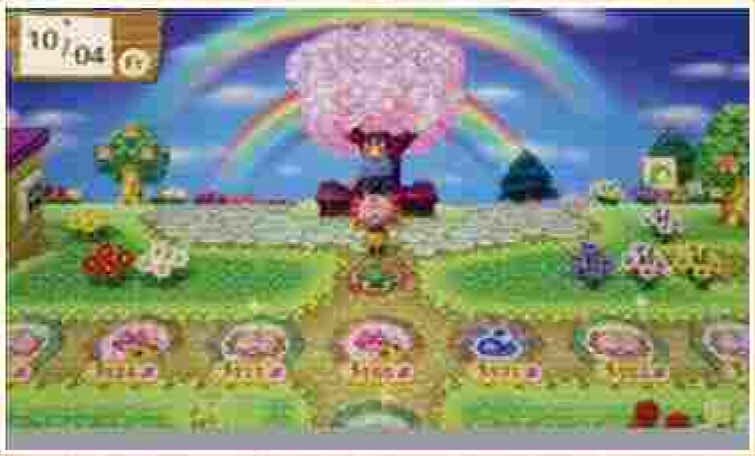
ANIMAL CROSSING NEW HORIZONS

■ Switch ■ 2020

La última entrega de la serie es, sin duda, la que que más novedades y añadidos incorpora. Desde decorar los paisajes exteriores con muebles a construir objetos con los recursos naturales que hallamos en la isla, New Horizons es todo todo un paso adelante en la saga.

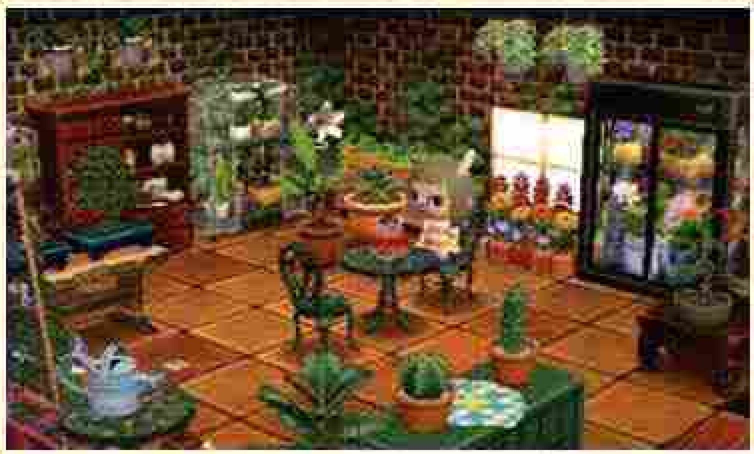
ENTREGAS DERIVADAS

Animal Crossing también ha dado pie ha propuestas que se alejaban de su estilo principal. Estas son las más notorias:



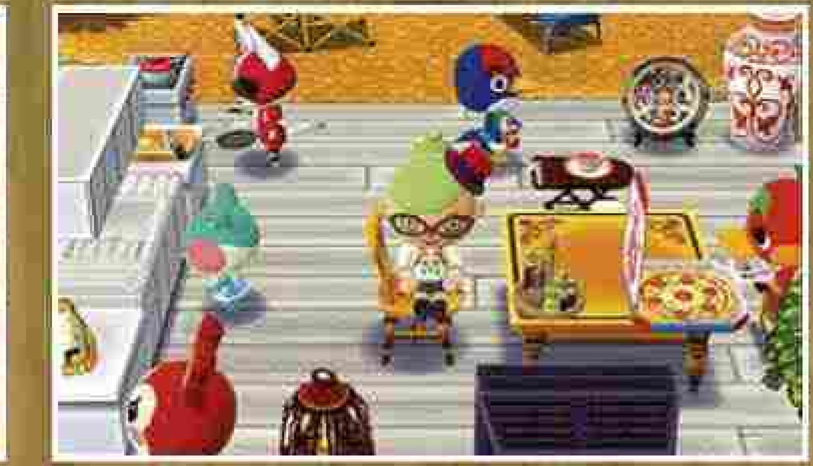
ANIMAL CROSSING: AMIIBO FESTIVAL

En 2015, la saga convirtió nuestras Wii U en el tablero de unas entretenidas partidas multijugador protagonizadas por los amiibo. En ellas, los participantes debían lanzar los dados para conseguir felicipuntos y bayas con los que comprar edificios u objetos para decorar el pueblo.



AC: HAPPY HOME DESIGNER

Tras el lanzamiento de *New Leaf*, 3DS recibió este spin-off centrado en la vertiente decorativa de *Animal Crossing*. Nuestro trabajo consistía en decorar el interior y exterior de las casas de los habitantes del pueblo, a los que también asignábamos trabajos en distintos negocios.



ANIMAL CROSSING: POCKET CAMP

A finales de 2017, la serie se fue de acampada a los dispositivos móviles con gran éxito. Sus claves: una genial adaptación de gran parte de las mecánicas clásicas de la serie a la pantalla táctil y un buen número de novedades exclusivas pensadas para un amplio perfil de jugadores.

> **La saga Animal Crossing siempre ha sabido evolucionar en sintonía con las nuevas máquinas que iba lanzando Nintendo**

Nook's Cranny
5.19 Sat

cuando su hijo ya había perdido todo interés por el juego... Año y medio después de fallecer, su hijo recordó el juego y cargó su partida. Todos los habitantes del pueblo le preguntaron por su madre, ya que hacía mucho que no la veían. Y al entrar en su casa descubrió un montón de regalos y cartas que su madre se había dedicado a recolectar para él durante los anteriores meses.

Esta potente historia es solo una de las muchas que podemos encontrar sobre la saga *Animal Crossing*. Aunque la idea principal es siempre parecida: mudarse a un pueblo, realizar trabajos para obtener bayas con las que ampliar nuestra casa, interactuar con los vecinos y participar en actividades secundarias, como la pesca, su trasfondo social e incluso político es inmenso.

Por ejemplo, el hecho de que nuestra misión inicial sea trabajar a destajo para pagar la hipoteca de nuestra a casa a Tom Nook ya tiene unas implicaciones evidentes, pero también descubrir cómo cada personaje tiene una personalidad propia, que varía según nos comportemos con él, o que la comunidad al completo reacciona al calendario, como cuando, el 31 de octubre, todos celebran Halloween disfrazándose o, el día de nuestro cumpleaños, nos montan una fiesta.

Con cada entrega, Nintendo ha ido puliendo y ampliando estos pilares. Y sabiendo siempre cómo sacar todo el partido a sus nuevas máquinas. Por ejemplo, la segunda entrega de la serie, *Animal Crossing: Wild World*, puso de largo las opciones online gracias a la tarjeta Wifi de NDS, cuya doble pantalla también se integró a la perfección para potenciar la experiencia de juego. Más adelante, y con la llegada de Wii, *Let's Go to the City* nos permitió apuntar nuestro Wiimote al exterior y abandonar el pueblo para viajar hasta la plaza comercial de una ciudad. En este lugar, al que accedíamos directamente desde una parada de autobús, podíamos adquirir un buen surtido de los más de 2000 objetos que usábamos de decenas de maneras distintas en el pueblo.

UNOS VECINOS MUY PECULIARES

ALDEANO

El jugador, o aldeano, debe iniciar su vida en el pueblo desde cero. Siempre varía su aspecto inicial en cada entrega, aunque, podemos personalizarlo a nuestro gusto y elegir su nombre y género.

TOM NOOK

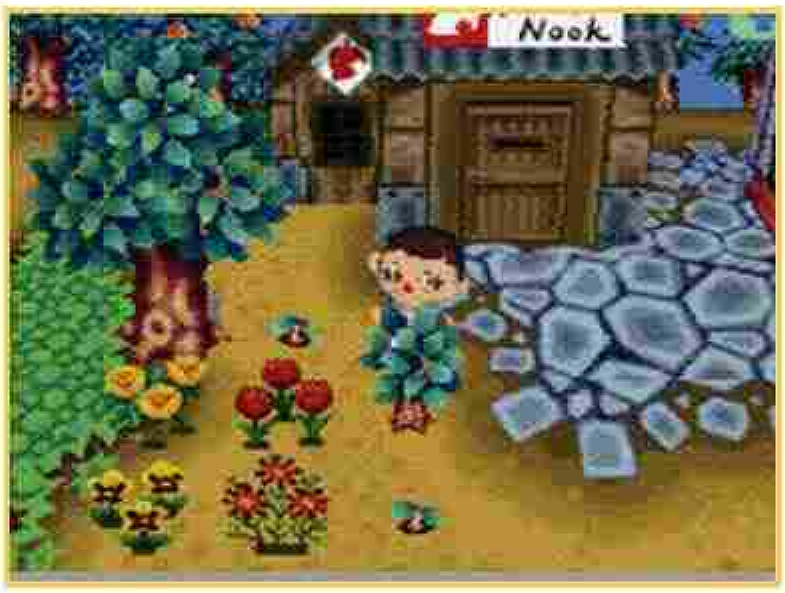
De dueño de una tienda a propietario de una inmobiliaria. Este mapache ha aprovechado bien su vida en *Animal Crossing* para prosperar. ¡Es a él a quién debemos pagar nuestra hipoteca!

TOTAKEKE

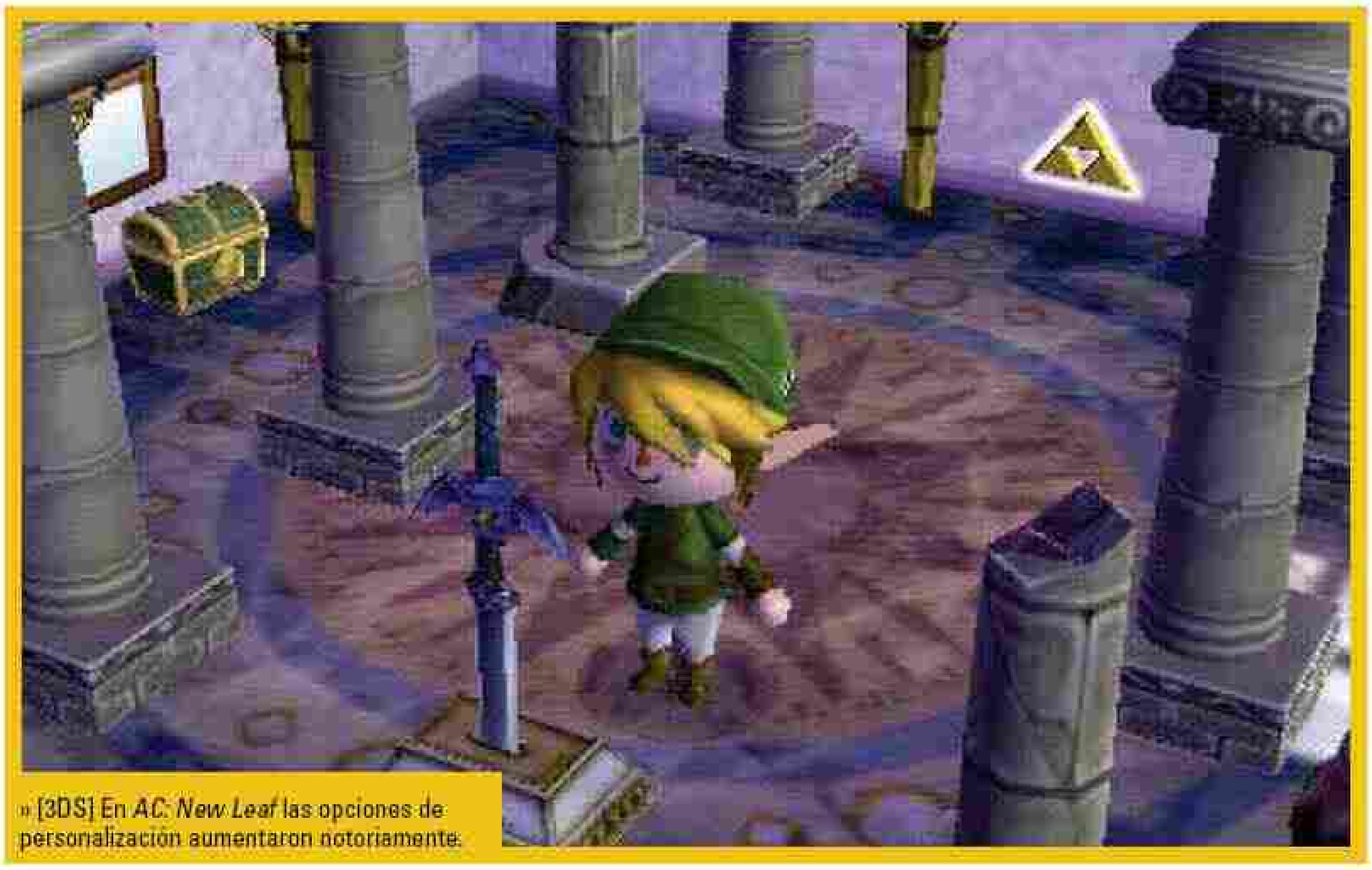
Este perrete amante de la música y de carácter rebelde fue el primer animal en hablarnos en *Animal Crossing*. Desde entonces, no se ha perdido ni una sola entrega. Si le ves, ¡pídele una canción!

GRACIELA

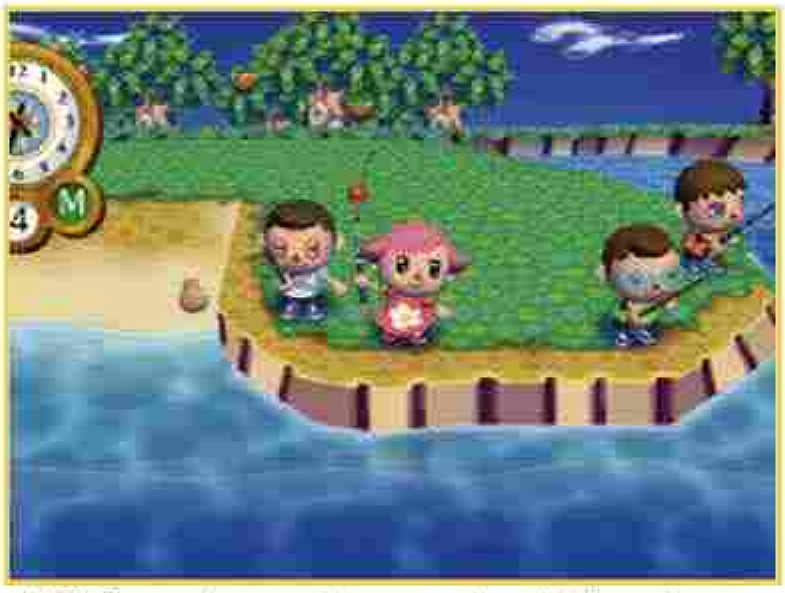
Otra que no se pierde una. A Graciela la hemos visto en todos los juegos principales de *Animal Crossing*. El tiempo pasa por ella, pero no su buen gusto en lo que a tendencias de moda se refiere.



» [NDS] *Wild World* fue el estreno de *Animal Crossing* en portátil. Su recepción fue excelente, convirtiéndose en uno de los juegos más vendidos de Nintendo DS.



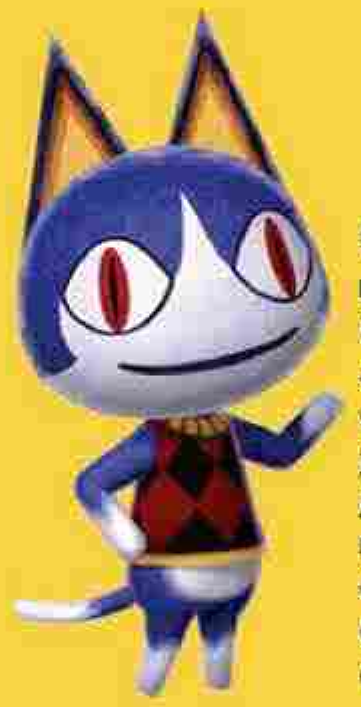
» [3DS] En *AC: New Leaf* las opciones de personalización aumentaron notoriamente.



» [Wii] El control por movimiento gracias al Wiimote fue una de las principales novedades de AC: Let's Go to the City.

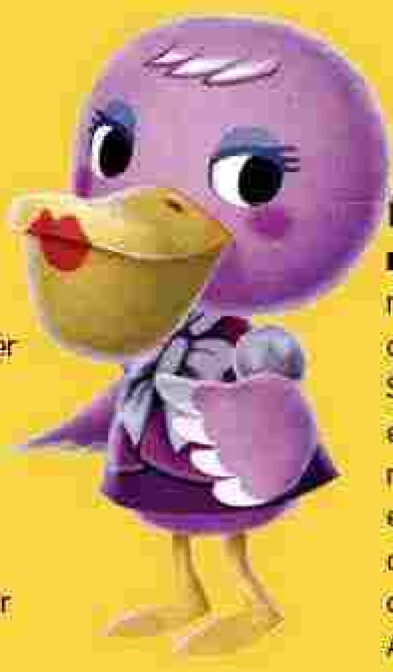
Ya en 2013, y con 3DS en el mercado, la portátil recibió la entrega más completa de su historia hasta ese momento. *Animal Crossing: New Leaf* sorprendía ya desde su inicio, cuando, nada más establecer nuestro hogar en el pueblo gracias a la inmobiliaria de Toom Nook, sus habitantes nos nombraban alcalde. Este nuevo puesto sumaba a nuestras tareas de convivencia habituales un gran número de responsabilidades. La más importante, sin ninguna duda, era la de encargarnos de los proyectos municipales, o lo que es lo mismo, de la construcción de nuevos edificios y estructuras. Desde el alumbrado de las calles, pasando por puentes o, incluso, a una planta del museo en la que montar nuestras propias exposiciones, las posibilidades eran enormes. Una sensación a la que también contribuía poder promulgar ordenanzas que marcaban la vida y horarios de los habitantes de su colorida isla, consiguiendo así que cada partida fuese totalmente distinta.

Esta enorme evolución, que acumula ya más de 25 años, ha permitido a *Animal Crossing* mantener muy viva la llama de su idea primigenia, la de "juego de comunicación y simulador de vida". Y no solo eso, a día de hoy la saga se ha consolidado como de una de las más queridas y exitosas de Nintendo, como así lo demuestran los más de 15 millones de descargas que su spin-off para móviles, *Animal Crossing: Pocket Camp*, acumuló en tan solo seis días tras su salida en 2017. Esta increíble cifra, solo superada por Mario Kart Tour en 2019, es un buen ejemplo de todo lo que es capaz de arrastrar el "fenómeno Animal Crossing", que también cuenta en su haber otras dos entregas derivadas, o alternativas, para DS y 3DS e ingentes cantidades de merchandising, como tarjetas, figuras amiibo o estuches para guardar nuestras consolas. En definitiva, que nunca mejor dicho, *Animal Crossing* continúa más vivo que nunca. Y con esa gran vitalidad, la saga afronta un nuevo y emocionante desafío: el de su llegada a Nintendo Switch con *New Horizons*. Como su propio nombre se encarga ya de transmitir, estos simpáticos animales antropomórficos vuelven a resistirse por enésima vez al estancamiento y encaran su particular viaje hacia un nuevo horizonte. Uno en el que, como no podía ser de otra manera, las posibilidades son más grandes que nunca antes en la saga. En esta ocasión, el escenario elegido para iniciar nuestra vida virtual alternativa es una paradisíaca isla desierta. Allí, entre sus azules aguas y verdes praderas, se nos brinda la emocionante oportunidad de crear, casi desde cero, un rico universo en el que podemos personalizar casi cualquier aspecto que se nos ocurra. Y es que, por mucho que evolucione su fórmula, *Animal Crossing* sigue siendo un canto a la vida y a uno de los mejores regalos que ésta nos ofrece: la grandeza de compartir. ★



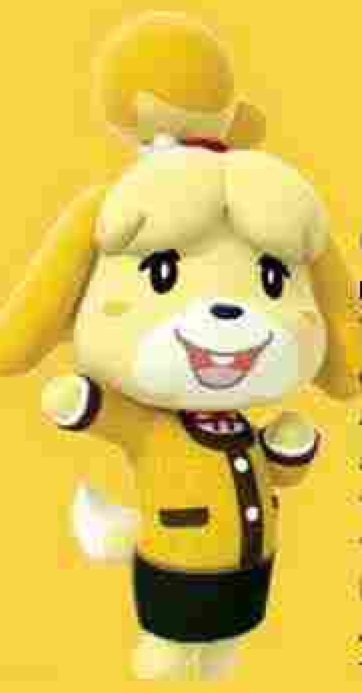
FRAN

■ El trabajo más importante de este adorable gato es hacer varias preguntas al jugador al inicio del juego, o lo que es lo mismo, ayudarle a elegir su nombre y género. Un tipo la mar de útil y diligente.



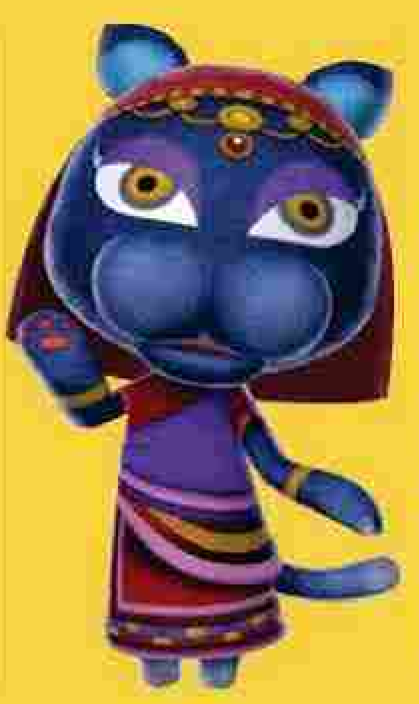
ESTRELLA

■ Haciendo honor a su nombre, y al contrario que su hermana Sol, Estrella se encarga de los turnos nocturnos de distintos establecimientos, como la oficina de correos o el Ayuntamiento.



CANELA

■ Esta adorable Shih Tzu se sumó a la serie en *New Leaf* como asistente personal del alcalde. Su empeño es tan grande que hasta fue la responsable de la cuenta oficial de *Animal Crossing* en Twitter.



KATRINA

■ Una de nuestras vecinas más misteriosas. En su tienda, esta pantera ofrece un servicio nada común: leer el futuro del jugador a cambio de una razonable cantidad de bayas.

Welcome to
Animal Crossing
New Horizons

Viaja a un nuevo horizonte

Más grande, más bonito, más divertido y más conectado que nunca... El Animal Crossing que todo hijo de vecino estaba esperando por fin está entre nosotros. Iniciar una nueva vida en una isla desierta y pagar una hipoteca nunca había molado tanto

De Retro Gamer para Nintendo

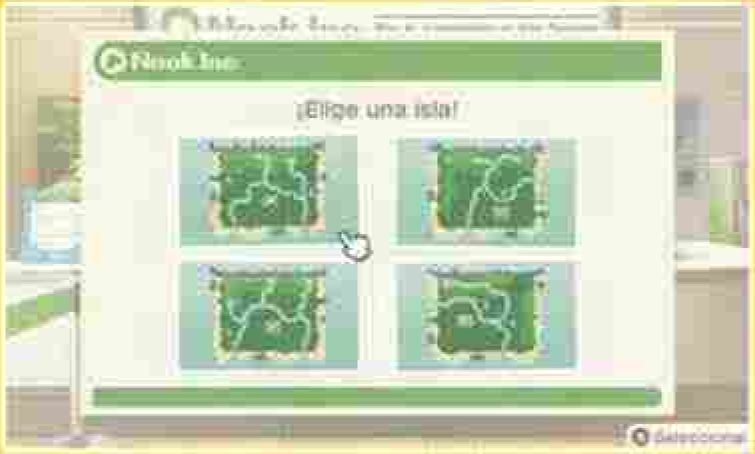
» El genial Tom Nook, junto a un gran número de viejos conocidos y de nuevos vecinos, regresa a la actualidad con *Animal Crossing: New Horizons*. La primera entrega de la saga en Switch y, sin duda, la más ambiciosa de toda su historia.

Tras una larga espera, el Plan de Asentamiento de Islas Desiertas ya funciona a pleno rendimiento. Y su empresa responsable, Nook Inc., tiene una oferta que resulta difícil de rechazar. Y es que, ¿a quién no le ha seducido alguna vez la idea de romper con todo e iniciar una nueva vida? Esta es, una vez más, la premisa principal de la nueva entrega de *Animal Crossing*, que se estrena en Switch manteniendo gran parte de su espíritu clásico, pero incorporando una ingente cantidad de añadidos y novedades. En esta ocasión, nuestro proyecto de vida arranca en una paradisíaca isla desierta, por lo que al principio solo contamos con una tienda de campaña y la compañía de unos pocos vecinos. A partir de ese momento, se abren ante nuestro personaje, que es totalmente personalizable, miles de posibilidades que, con el tiempo, convertirán la isla en un bullicioso lugar repleto de vida. Y lo que es aún más importante: en un mundo único y moldeado a nuestra manera.

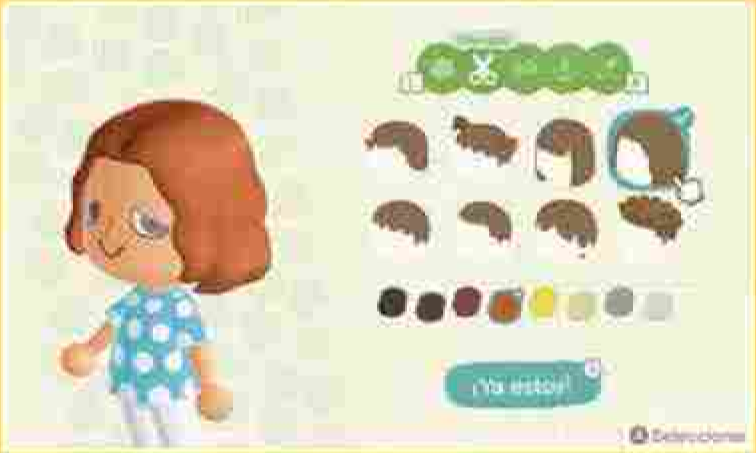
Como en anteriores entregas de la saga, la recolección y compra de objetos, así como la decoración de interiores y exteriores, vuelven a tener un gran peso en el desarrollo, pero ahora las posibilidades de personalización han crecido de forma exponencial. Tanto, que incluso es posible elegir nuestra isla de entre varias distintas, modificar por completo su orografía, creando nuevos caminos o ríos, o incluso elegir en qué hemisferio situarla. Esta decisión marca el clima de cada una de las

Una isla a tu medida

Las inmensas opciones de personalización siempre han sido marca de la casa. Pero en *New Horizons* crecen hasta límites casi inimaginables. No solo podemos crear un personaje a nuestro gusto, al que más adelante podemos regalar nuevas piezas de vestuario y complementos. También es posible elegir una isla y moldearla en multitud de aspectos, lo que incluye llenarla de nuevas construcciones y hasta alterar completamente su orografía.



» Hay varias configuraciones de isla para elegir. Y, además, también podemos escoger en qué hemisferio situarla.



» El editor de personajes incorpora un gran número de opciones con las que crear nuestro residente ideal.

» El terreno de la isla se puede moldear para crear ríos, elevaciones, cascadas...

» Construir puentes, rampas o escaleras mejora la movilidad en la isla. .

» Edificar tiendas, sastrerías o un gran museo es el siguiente reto.

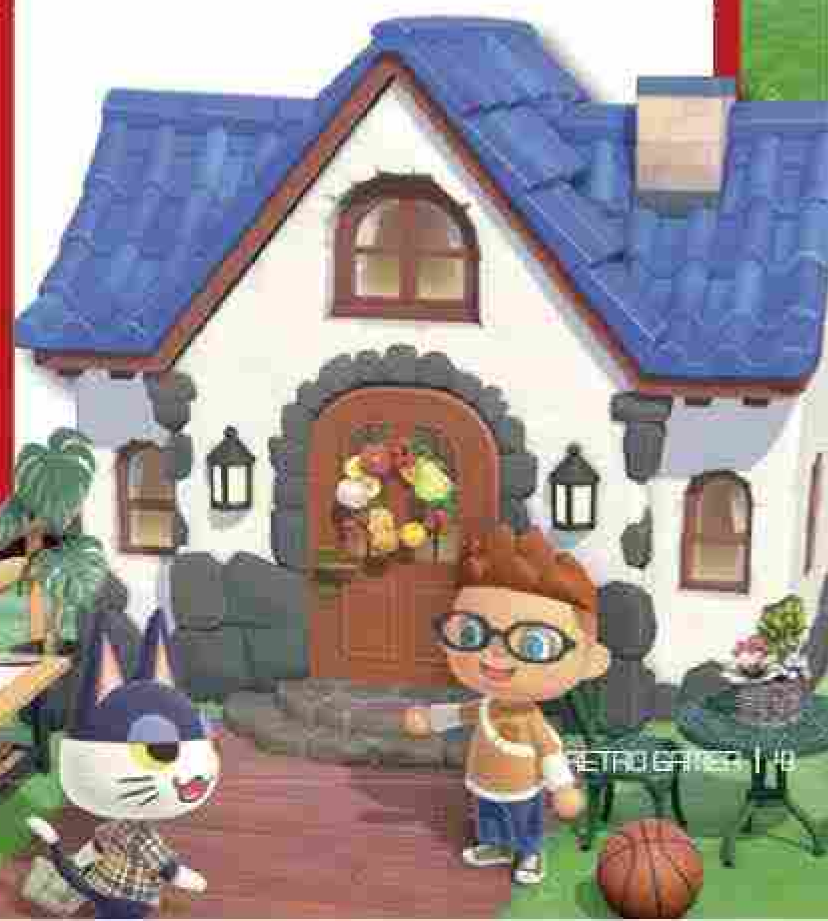
Asiéntate y descubre

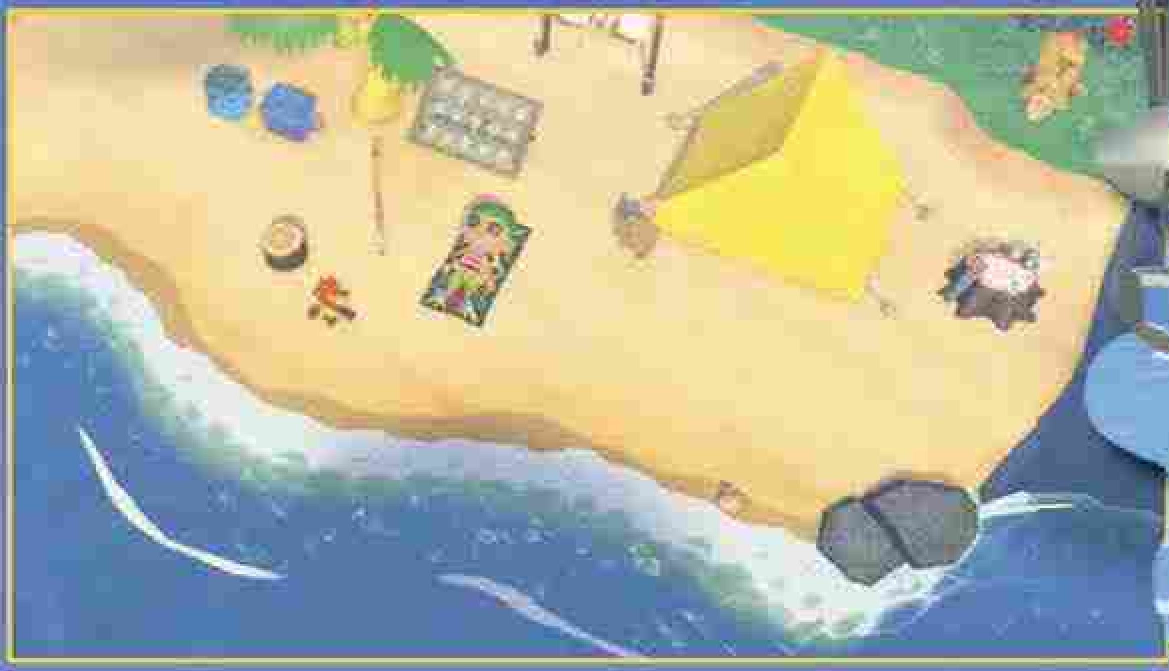
El inicio de nuestra nueva vida en la isla de *Animal Crossing: New Horizons* es todo un reto. Al principio, solo contamos con una tienda de campaña y no conocemos prácticamente a ningún vecino. Por este motivo, es muy importante espabilar rápido y tomar todo tipo de decisiones que marcarán nuestro futuro. Lo mejor de esta situación es que nunca hay dos partidas iguales y que las posibilidades de progresión son casi infinitas. Veamos algunas de ellas.

» La tienda de campaña puede situarse donde queramos. Además, algunos vecinos también nos piden consejo para elegir la ubicación de la suya..

» Otra buena forma de conocer a más habitantes es visitar sus viviendas o los edificios iniciales: la oficina de gestión vecinal y el aeródromo.

» Una vez establecidos e integrados, toca ir a hablar con Tom Nook, quien nos habla de los planes de vivienda y su servicio de préstamos.

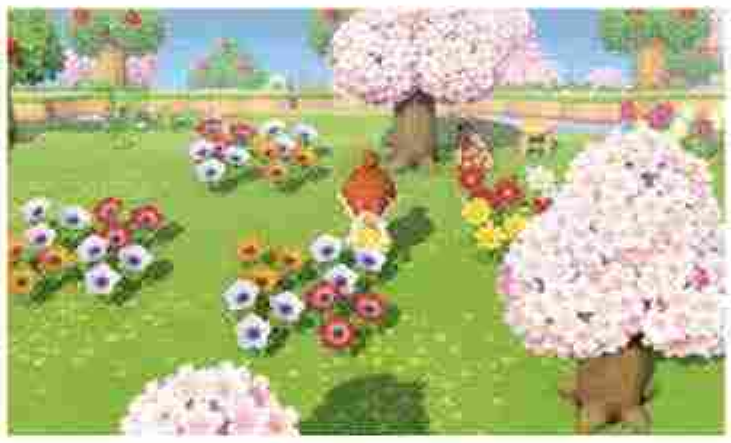




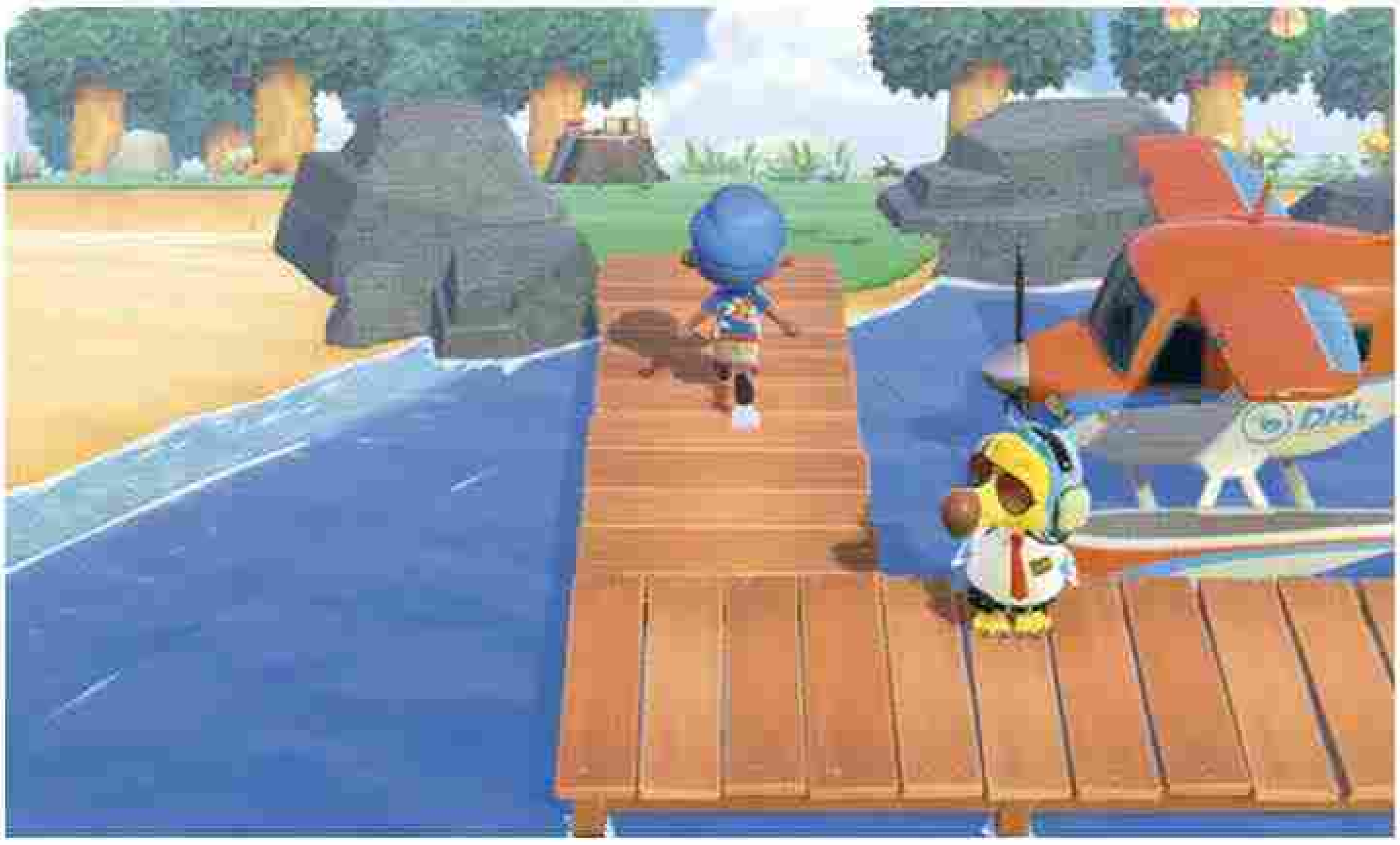
» No todo en la isla es trabajar, construir o interactuar con los vecinos. También hay tiempo para el ocio, con un montón de actividades por realizar, o para relajarse en la playa.

Un día a día emocionante

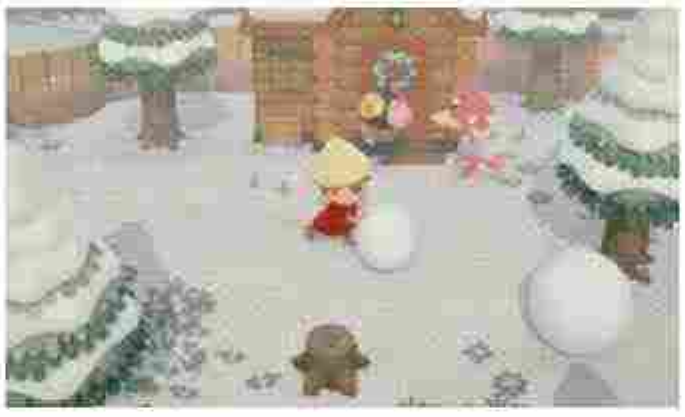
La absoluta libertad de acción y la infinidad de variantes hacen que el aburrimiento no tenga cabida en esta isla. Da igual en qué estación del año estemos, o si es de día o de noche; siempre hay un gran número de cosas diferentes que hacer y de sorpresas por descubrir. Eso sí, la época del año y la hora del día en la que jugamos influyen en el tipo de eventos con los que nos topamos. Además, si nos apetece cambiar de aires también podemos abandonar la isla para realizar excursiones o conocer nuevos vecinos gracias a las actualizaciones online gratuitas.



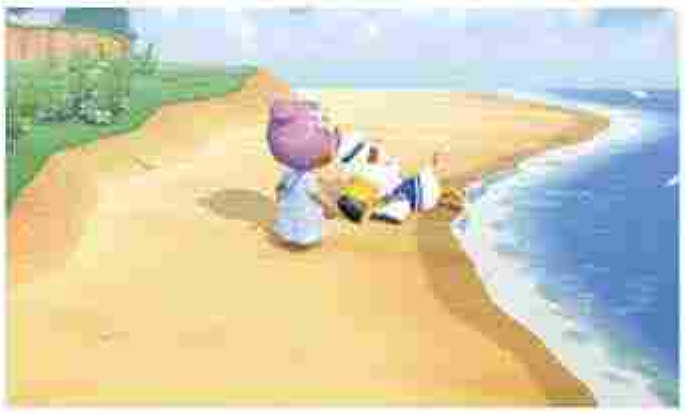
» Las estaciones alteran completamente el aspecto de la isla y nos permiten obtener recursos diferentes.



» Las excursiones a islas lejanas nos ofrecen viajes a destinos sorpresa. Son una genial forma de hacer turismo, conocer nuevos personajes y, por supuesto, de recolectar todo lo que pillemos para nuestro hogar.



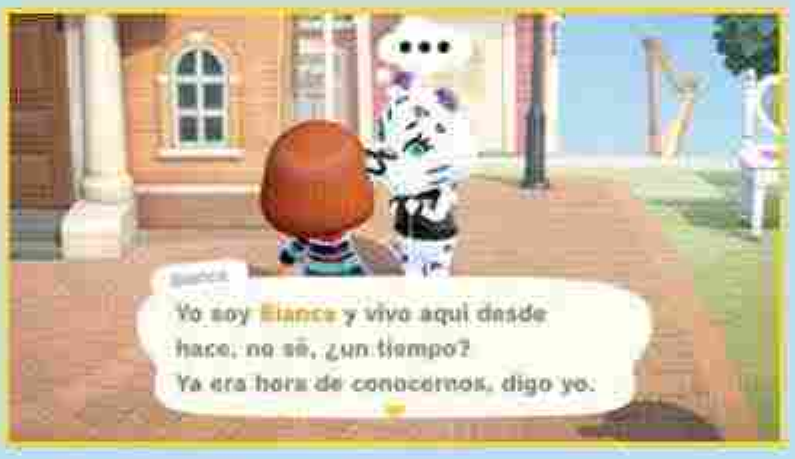
» En invierno (si nuestra isla está en el hemisferio norte) todo se cubre de nieve y se inician nuevos eventos.



» A veces, un náufrago aparece en la orilla de la playa. Rescatarlo es siempre una buena idea.

estaciones del año, algo que no solo altera el aspecto estético del paisaje, sino que aporta un gran número de variantes y actividades únicas. De nuevo, el reloj interno de la consola marca la fecha y hora "real" en el juego, lo que contribuye a la sensación de mundo vivo, que sigue su curso aunque no estemos jugando. A esto contribuye también la enorme cantidad de situaciones que vivimos continuamente: encuentros con turistas o náufragos a los que podemos convencer para que se muden a nuestra isla, excursiones a lugares remotos, eventos y actividades de todo tipo, como fiestas de cumpleaños o concursos de pesca... Cada día y cada noche en *Animal Crossing: New Horizons* es distinto al anterior y diferente al del resto de jugadores.

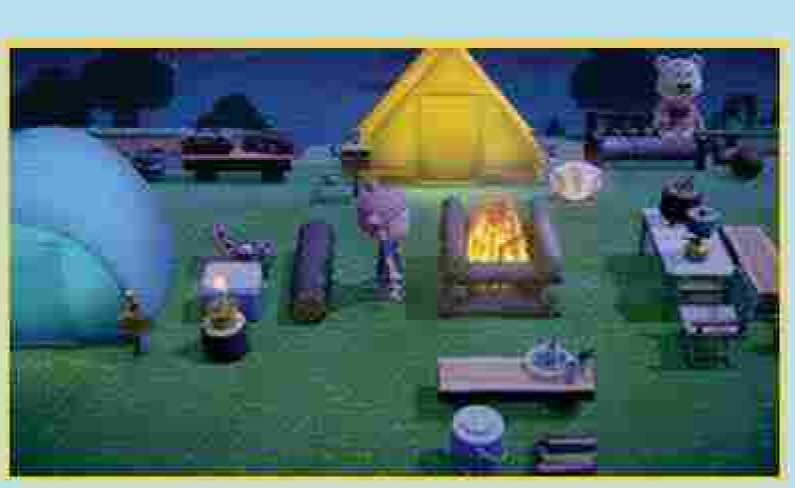
Mientras disfrutamos de las variadas actividades y de la compañía de los vecinos, nuestro deseo de prosperar no decae. Así, podemos pedirle un préstamo a Tom Nook para construir una casa. Por suerte, nuestro amigo mapache tiene



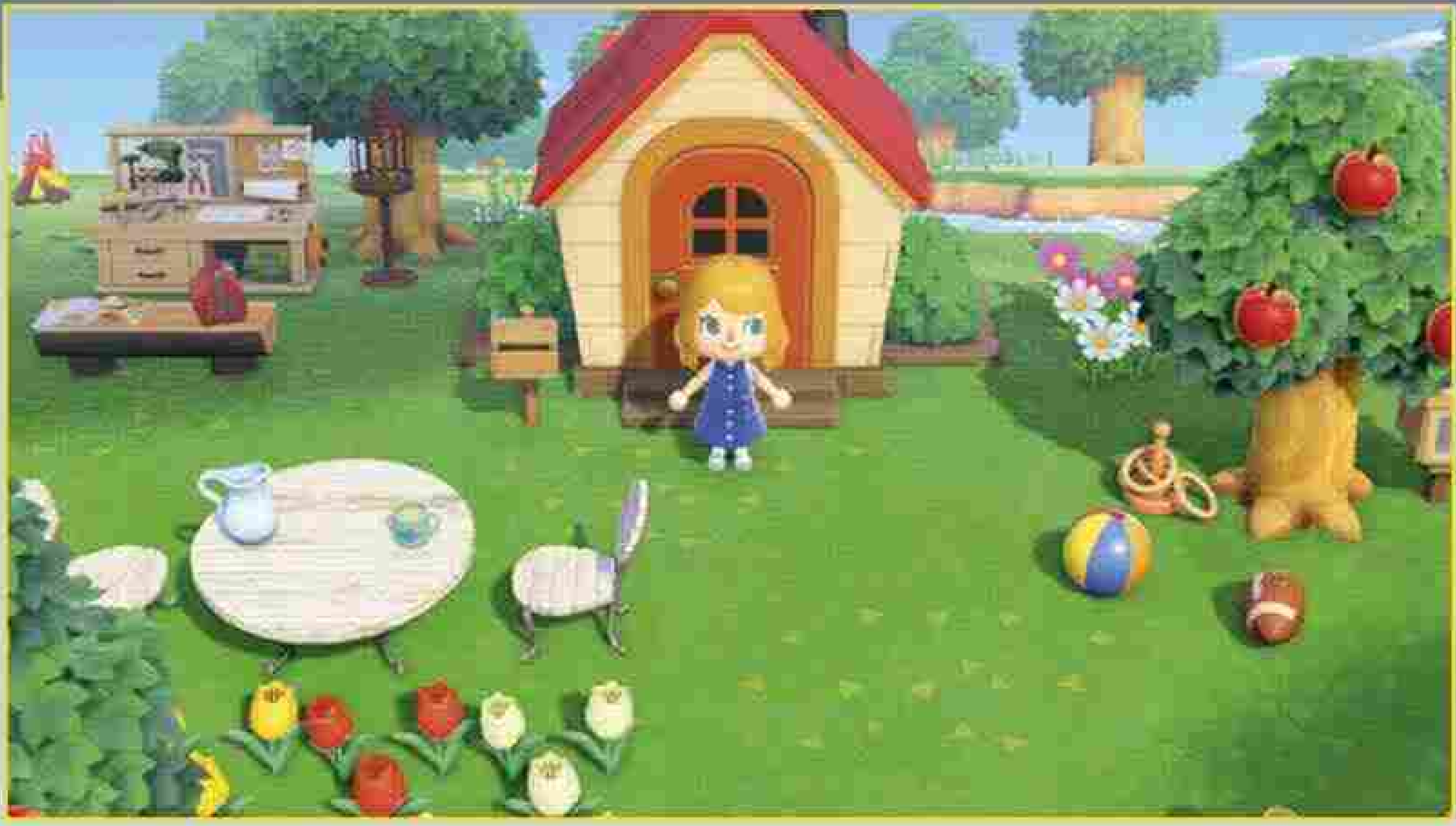
Bianca

Yo soy Bianca y vivo aquí desde hace, no sé, ¿un tiempo? Ya era hora de conocernos, digo yo.

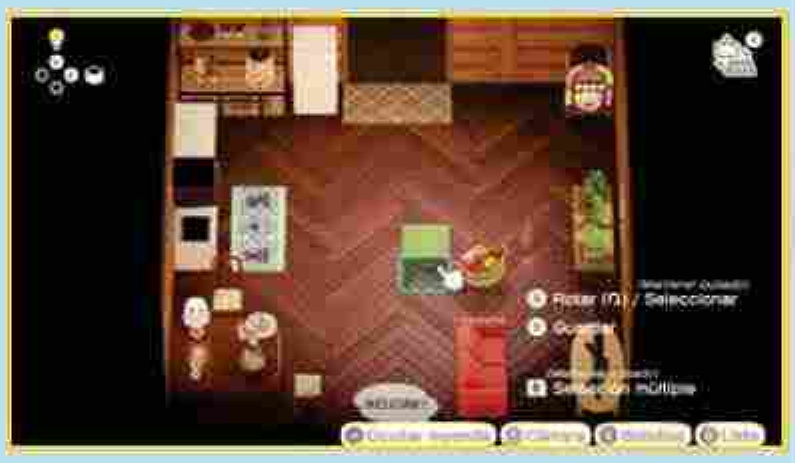
» Además de los habitantes habituales, aparecerán turistas que nos enseñan nuevas costumbres o nos venden cosas únicas...



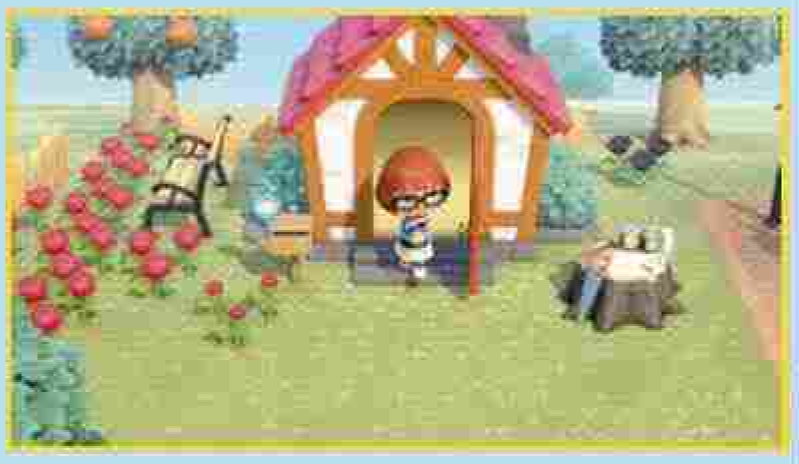
» Por las noches reina la oscuridad y aparecen misteriosos seres, lo que convierte a estos paseos en algo emocionante.



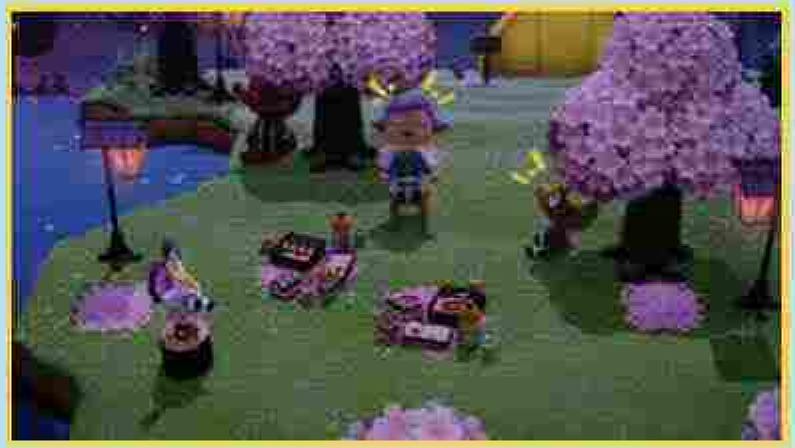
» Con esfuerzo, tesón (y el préstamo de Tom Nook) es posible cambiar la tienda de campaña por una robusta casa. Además, con los planes de ampliación y remodelación podemos personalizarla y aumentar aún más su tamaño.



» La decoración de interiores sigue teniendo un gran peso en el juego. Es posible personalizar nuestro hogar al máximo.



» Acondicionar el exterior de nuestra casa, con bancos, lámparas, o mil objetos más, es igual de importante.



» Los vecinos reaccionan a los cambios que introducimos en nuestro entorno. ¡Siempre es mejor causar buena impresión!

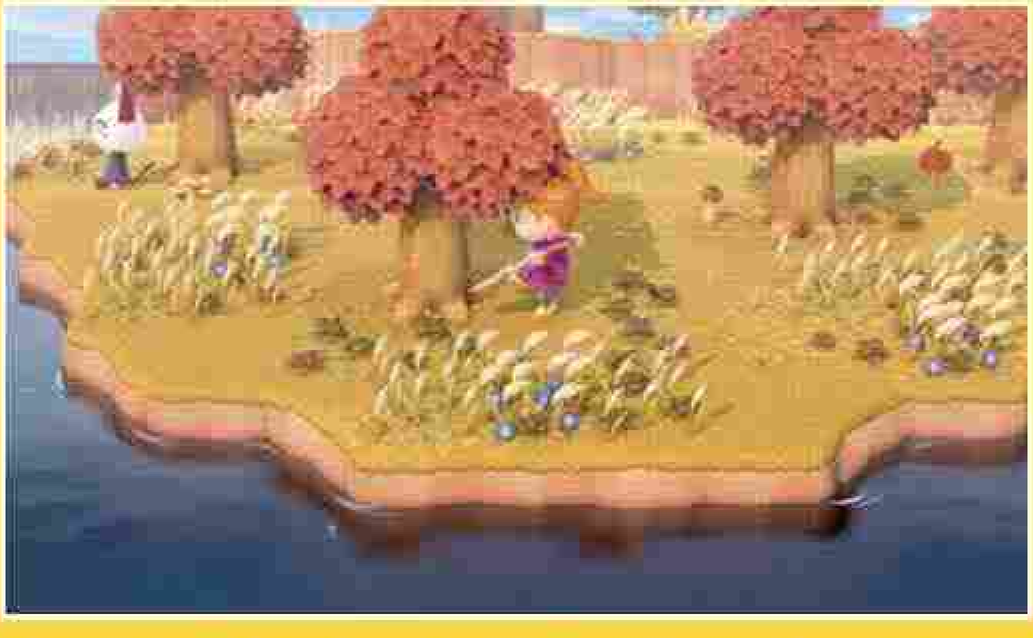
la decencia de no cobrarnos intereses y, además, contamos con la ventaja de ser unos auténticos manitas. Gracias al elaborado sistema de "crafteo", que nos permite recolectar todo tipo de materiales, y a los talleres gratuitos de bricolaje, tenemos la posibilidad de fabricar casi cualquier objeto que se nos ocurra: desde muebles con los que decorar nuestra casa o sus aledaños, hasta nuevas herramientas o faroles con los que mejorar la iluminación por las noches. Las posibilidades de personalización en este apartado son casi infinitas, lo que se aplica también a las infraestructuras que podemos construir en la isla.

Por ejemplo, mejorar la movilidad de los residentes situando puentes o escaleras en lugares de difícil acceso no solo hacen de la isla un lugar mejor, sino que también contribuyen a que cada vez más animales quieran establecer su hogar en nuestra isla. Y, al hacerlo, muchos de ellos emprenden sus propios negocios, como tiendas o sastrerías, lo que nos permite adquirir objetos únicos y, de paso, hacer nuevos amigos.

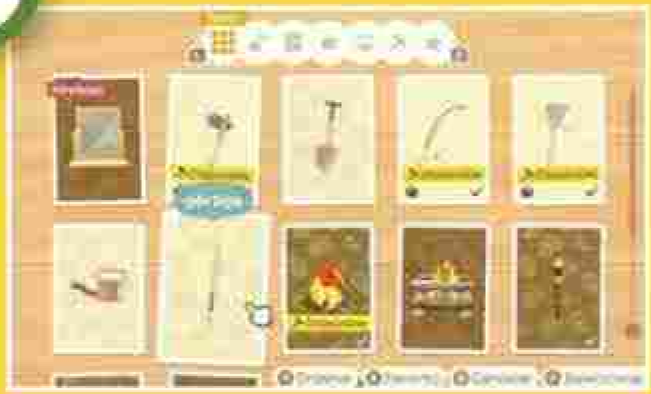
Establecer lazos con los otros residentes es una parte fundamental de la experiencia. Y os aseguramos que, entre los casi 400 vecinos que podemos conocer de inicio (llegarán más en futuras actualizaciones gratuitas), nos vamos a encontrar de todo, ya que cada uno de ellos tiene una personalidad única y bien definida. Como la vida misma, vaya. Y ya que hablamos de lazos, no podemos olvidarnos de otra de las grandes fortalezas de la saga *Animal Crossing*, y que en *New Horizons* se ha cuidado y ampliado al máximo: su gran ver- ▶

Recolecta y fabrica

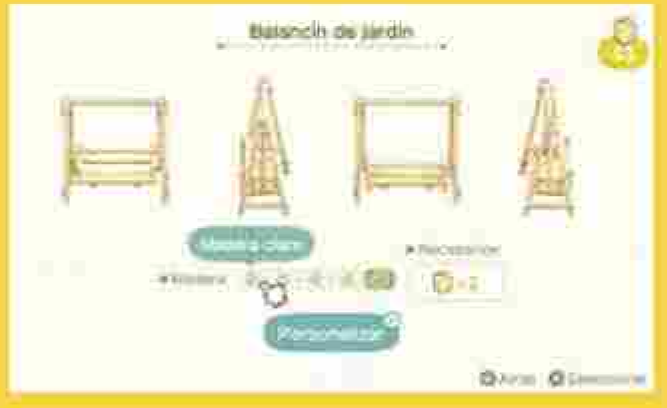
Además de comprar y vender objetos en las tiendas, en *New Horizons* es posible acudir a talleres de bricolaje gratuitos en los que aprendemos a construir todo tipo de objetos. Algunos de ellos sirven para decorar nuestra casa o su exterior, otros nos permiten iluminar estancias, algunos nos hacen la vida más fácil... Por ejemplo, fabricar nuevas herramientas es vital para extraer toda clase de materias primas en la isla.



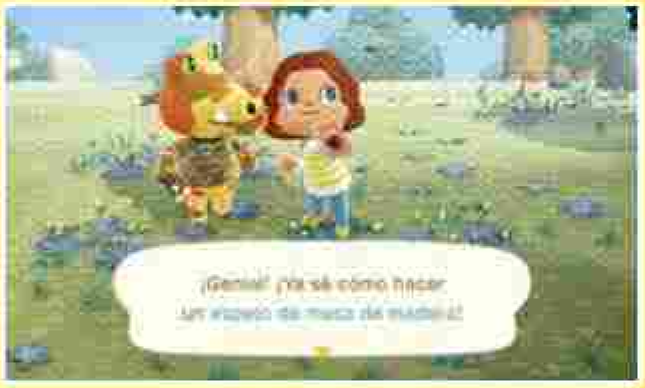
» Recolectar materiales es el primer paso de nuestros proyectos. Algunos se pueden coger con las manos, pero para obtener otros se necesitan herramientas específicas.



» En los talleres de bricolaje, aprendemos nuevos proyectos de fabricación. Su número es realmente extenso y cubren todas las necesidades posibles.

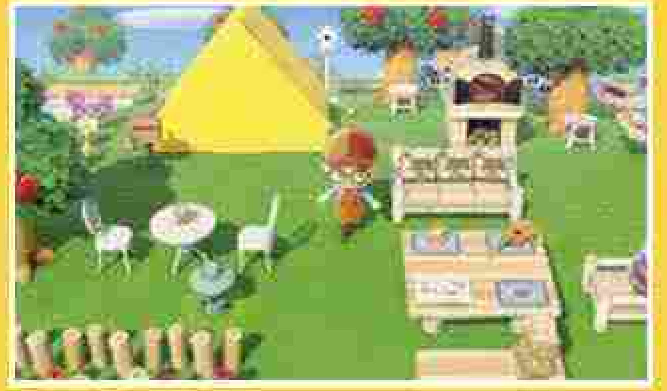


» Al aprender un nuevo proyecto siempre se nos indica los tipos de materiales necesarios y la cantidad requerida para poder llevarlo a cabo.



¡Genial! ¡Ya sé cómo hacer un expositor de mesa de madera!

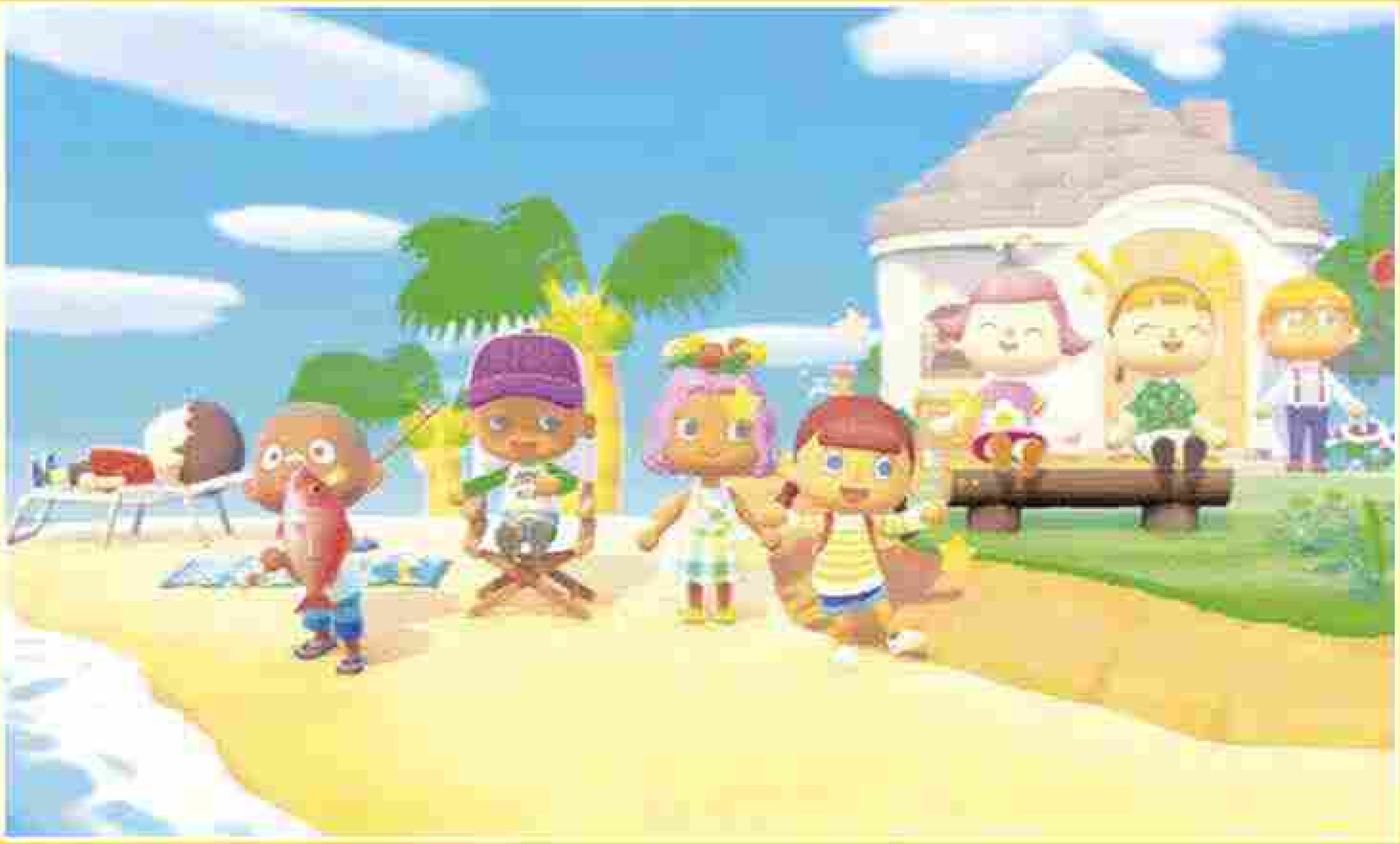
» Cuando por fin tenemos todo, basta con acudir al banco de trabajo que hay en la oficina de gestión vecinal para dar forma a nuestras creaciones.

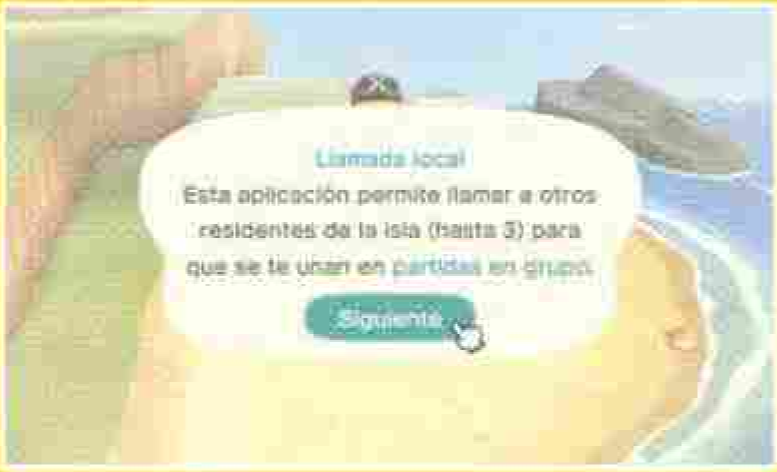


» Los objetos decorativos y muebles que fabricamos pueden colocarse libremente en nuestra casa y en sus aledaños, creando así un entorno único.

El modo multijugador

En *New Horizons* el factor social es más fuerte que nunca gracias a su variada oferta de modos multijugador, tanto locales como online. En una única consola, hasta ocho jugadores, cada uno con su propio perfil, pueden iniciar su vida compartiendo la misma isla. También de esta manera, hasta cuatro residentes tienen la posibilidad de explorar la isla de forma conjunta. Uno de ellos asume el papel de líder, por lo que elige el camino a seguir, mientras que el resto de acompañantes interactúan junto a él. Por su parte, en el modo online intercambiamos invitaciones con nuestros amigos para que visiten nuestra isla o nos lleven a conocer la suya. Así, hasta ocho jugadores pueden cooperar al mismo tiempo. Eso sí, por defecto ninguno de estos invitados pueden alterar la isla utilizando herramientas como palas o hachas. Si queremos darles la posibilidad de hacerlo debemos añadirles a la lista de mejores amigos, lo que les otorga total libertad de acción.


» Hasta ocho jugadores pueden compartir isla en una única consola. Cada perfil tiene la posibilidad de crear un residente personalizado, construir su propia casa y disfrutar de todas las actividades y opciones disponibles.


Llamada local

Esta aplicación permite llamar a otros residentes de la isla (hasta 3) para que se te unan en partidas en grupo.

» En las partidas en grupo invitamos hasta a 3 amigos a explorar la isla en compañía, Los recursos obtenidos se comparten.

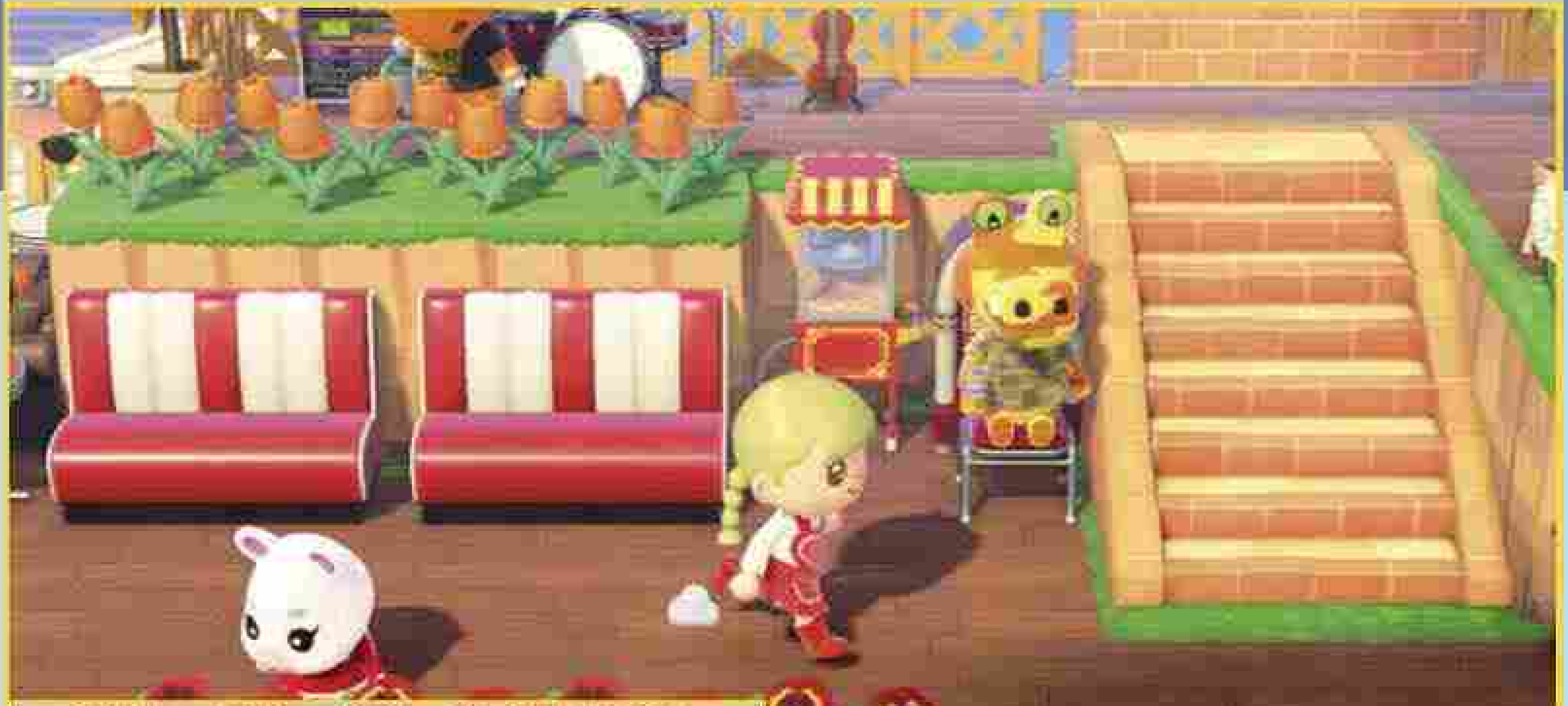
» La variedad de eventos, aventuras y situaciones que podemos vivir acompañados de nuestros amigos es enorme.

» Podemos visitar las islas de nuestros amigos o invitarles a la nuestra a través de un sencillo sistema de códigos temporales.

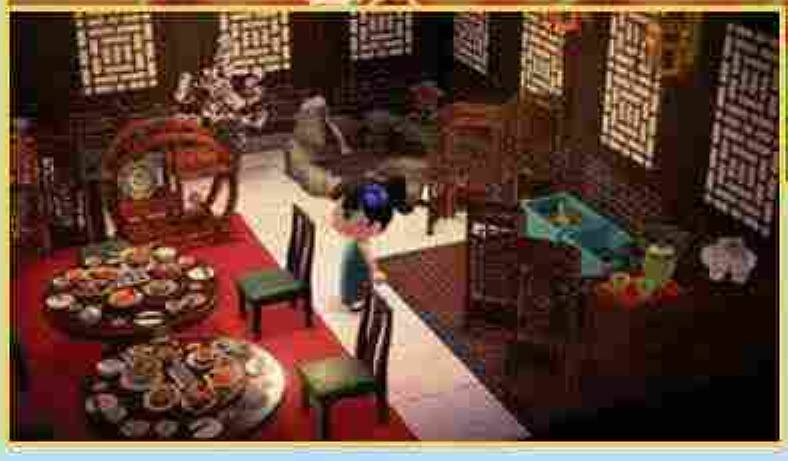
» Muchos de los eventos son aleatorios, pero otros tienen lugar en un momento, día o estación concreta. La hora o época del año en el juego siempre son las mismas que en la realidad.

» Las actualizaciones gratuitas, disponibles desde la salida del juego, prometen ser constantes, por lo que a menudo nos toparemos con nuevos visitantes en la isla.

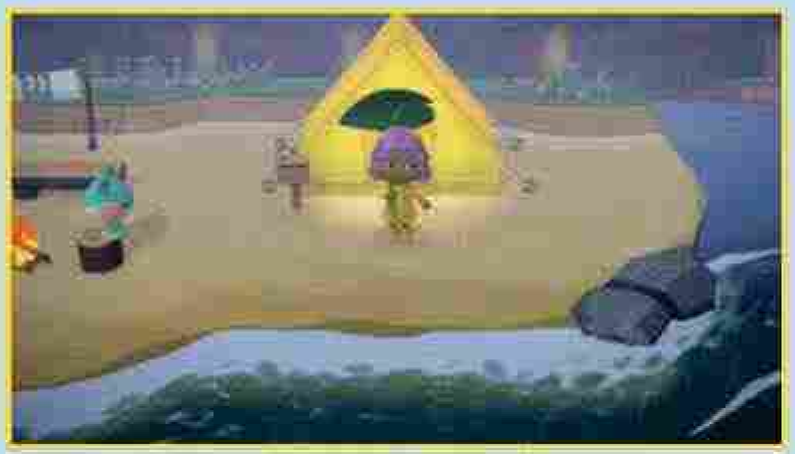
▸ tiente social gracias a los diferentes modos multijugador. En esta ocasión, Nintendo ha echado el resto y ha dotado a su "simulador de vida" de un buen número de variantes para compartir aventuras con nuestros amigos, tanto de forma local, en una misma consola, como a través de internet con hasta ocho jugadores, a los que podemos invitar a nuestra isla o viajar hasta las suyas. Pero eso no es todo, gracias a la sincronización entre el Nookófono, el smartphone que llevamos en el juego, y NookLink, el servicio web de la aplicación para dispositivos móviles de Nintendo Switch online, las posibilidades son aún mayores. A través de NookLink mandamos mensajes de texto o usamos el chat de voz para comunicarnos con otros jugadores de *New Horizons*, escaneamos códigos QR para importar diseños personalizados creados en *Animal Crossing: New Leaf* y *Happy Home Designer*... Desde luego, la isla estará desierta al principio, pero lo que no se puede negar es que está la mar de bien comunicada. Tanto que, además, todos las tarjetas y figuras amiibo de la serie *Animal Crossing* son compatibles, pudiendo escanerlas para invitar a sus personajes y, entre otras cosas, organi-



» La cifra inicial de vecinos que podemos conocer es de 383, aunque llegarán más a través de próximas actualizaciones.



» Técnicamente, estamos ante el juego más espectacular de toda la saga. La cantidad de detalles es abrumadora.

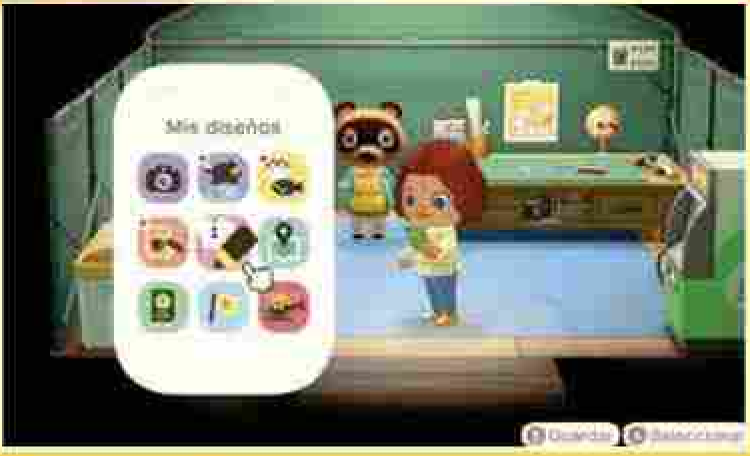


» La iluminación y la climatología en tiempo real también han evolucionado considerablemente gracias al poder de Switch.

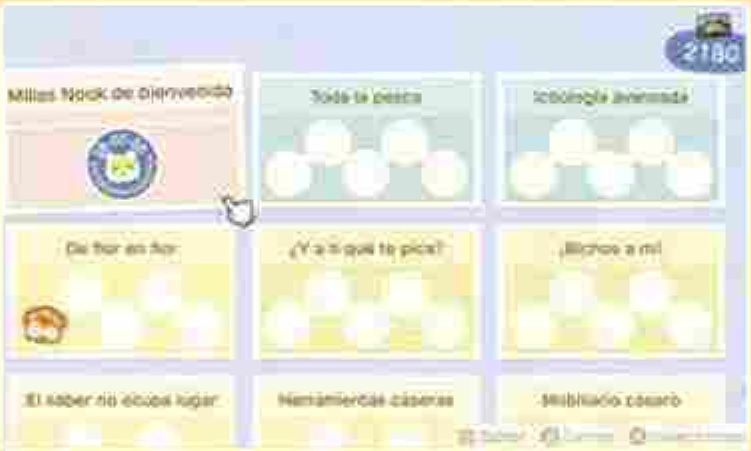
zar junto a ellos sesiones fotográficas con las que conseguir divertidas imágenes que lucen de maravilla gracias a los gráficos más coloridos y detallados que hemos visto nunca en un *Animal Crossing*. Y es que si había alguna máquina capaz de mejorar y ampliar en todos los aspectos a una saga tan potente y prolífica como ésta, es, sin ningún género de dudas, Switch. La híbrida de Nintendo ha conseguido lo que parecía casi imposible: coger todas las virtudes de las pasadas entregas para consolas portátiles y de sobremesa, añadir un gran número de acertadísimas novedades y embotellar así un cóctel inigualable. Una botella que, tras mucho tiempo a la deriva en alta mar, llega ahora a la orilla de una isla desierta para ser descorchada y transmitir su mágico mensaje como nunca antes. ★

Enganchado al NooKófono

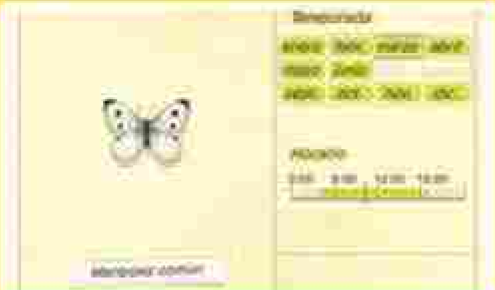
Uno de nuestros mejores aliados desde el principio será el Nookófono. Este peculiar smartphone incorpora varias aplicaciones "clásicas", como cámara o mapa, pero también va añadiendo otras igual de útiles. Desde su intuitivo menú podemos consultar nuestros proyectos de bricolaje, acceder al programa de millas Nook o pedir que nos rescaten.



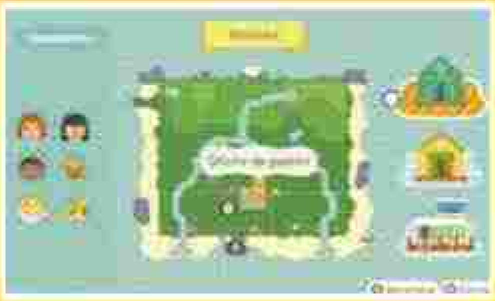
» Podemos consultarlo en cualquier momento y la navegación entre las distintas aplicaciones es realmente sencillo.



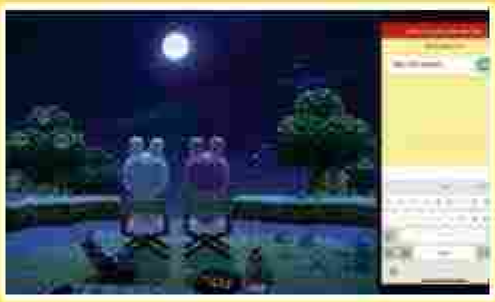
» El programa de millas Nook nos invita a participar en diferentes actividades, como concursos de pesca.



» Desde capturapedia podemos ver qué bichos hemos capturado y algunos datos.



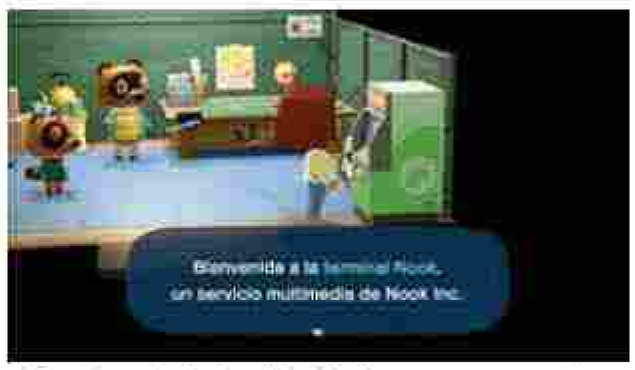
» También hay un app para consultar el mapa y detalles de las localizaciones.



» Con la aplicación NooLink podemos mandar mensajes o importar diseños.

Invita a tus amiibo

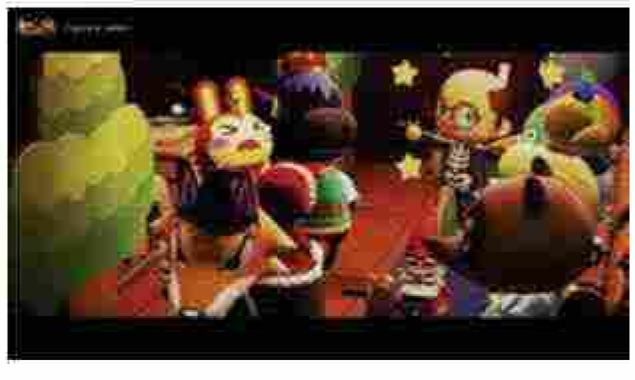
Como en anteriores entregas, *Animal Crossing: New Horizons* es compatible con las tarjetas de personaje y figuras amiibo de *Animal Crossing*. Al escanear una de ellas con el Joy-Con invitamos al personaje en cuestión a la zona de acampada, un lugar reservado para este tipo de visitas tan especiales. Además, también podemos viajar con ellos a Fotopía, una isla muy creativa en la que podemos organizar divertidas sesiones fotográficas con gran libertad creativa.



Bienvenida a la terminal Nook,
un servicio multimedia de Nook Inc.

» En el terminal de millas Nook encontraremos la opción para escanear tarjetas y figuras amiibo. Solo hay que situarlas sobre el Joy-Con.

» Cuando usemos nuestra figuras o tarjetas amiibo, nos encontraremos con su correspondiente personaje en el juego, en la zona de acampada.

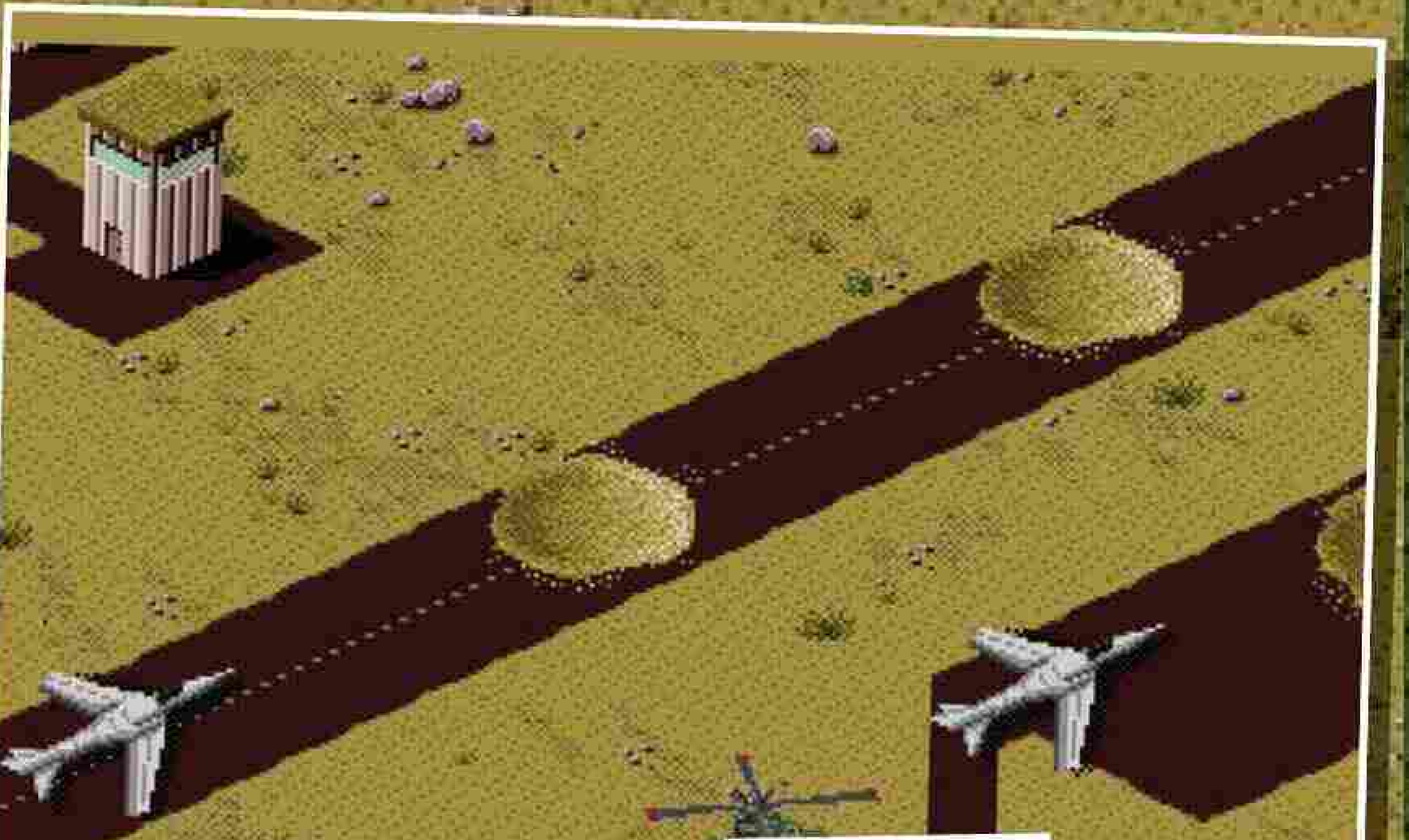


» En Fotopía podemos personalizar el vestuario de los amiibo y otros habitantes de la isla para organizar alocadas sesiones de fotografía.

LA HISTORIA DE LA SAGA STRIKE

DESDE LAS ARENAS DE ORIENTE MEDIO HASTA LOS PASTOS DE UN PAÍS ASIÁTICO IMAGINARIO, LA SERIE STRIKE VUELA A TRAVÉS DE UNA MULTITUD DE FORMATOS Y CONSOLAS NOVENTERAS. RETRO GAMER ECHA LA VISTA ATRÁS PARA RECORDAR ESTA GRAN SAGA DE ACCIÓN

TEXTO DE GRAEME MASON



» [Mega Drive] Destruyendo bases aérea enemigas en *Desert Strike*.

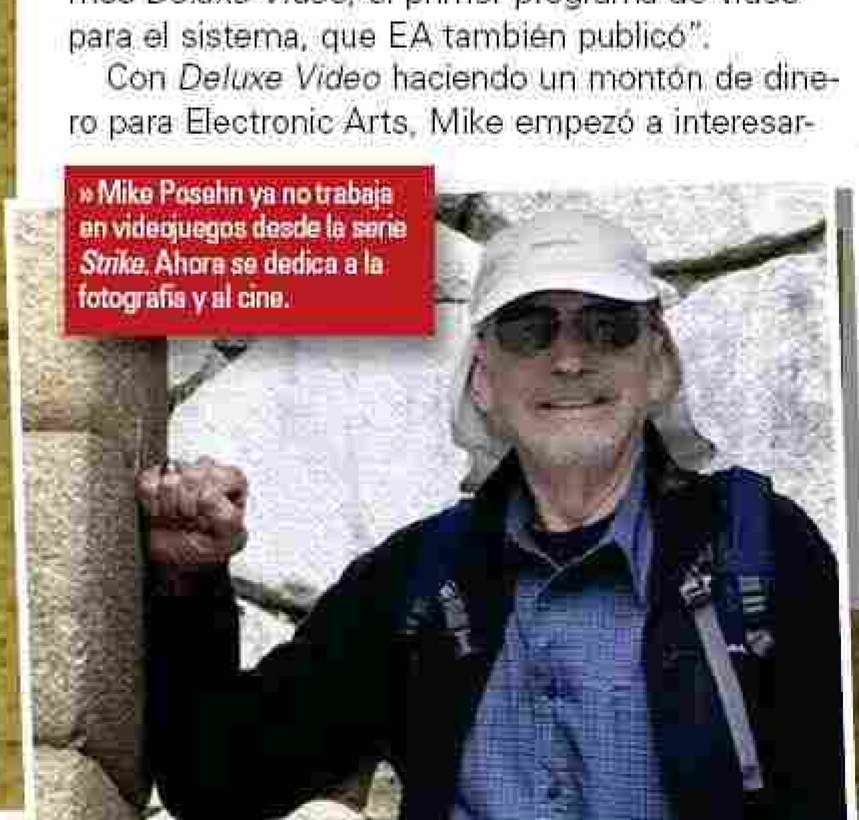
» "El Padrino" John Manley comenzó a trabajar en la serie *Strike* desde el inicio.

» Michael Becker trabajó en algunos juegos de gran éxito después de la serie *Strike*, como *Battlefield 2*.

La historia de la serie *Strike* no comienza hace 27 años con el lanzamiento de *Desert Strike*, sino a finales de los años setenta, en una instalación gubernamental. Después de graduarse en la universidad como ingeniero, un joven llamado Mike Posehn, trabajador de un laboratorio de armas nucleares en el norte de California, se compra uno de los primeros ordenadores personales (un Sol 20) y empieza a escribir software en su tiempo libre. "Creaba programas de productividad para el sistema operativo CP/M y los vendía por correo", señala. "Uno se llamaba Milestone, el primer software de gestión de proyectos para ordenadores personales, y funcionó tan bien que dejé mi trabajo y me convertí en un desarrollador de software independiente".

La empresa de Mike creció y, cuando comenzó a desarrollar un software de gestión de información personal atrajo el interés de una pequeña empresa privada llamada Electronic Arts. "Estaban buscando un producto como este, así que compraron mi compañía y lanzaron mi software, al que llamaron *Get Organized*". Lamentablemente, este programa no estuvo a la altura de las expectativas de Electronic Arts, pero, afortunadamente, Mike y su colega Tom Casey tenían otra idea. "El Amiga estaba a punto de salir, así que Tom y yo escribimos *Deluxe Video*, el primer programa de vídeo para el sistema, que EA también publicó".

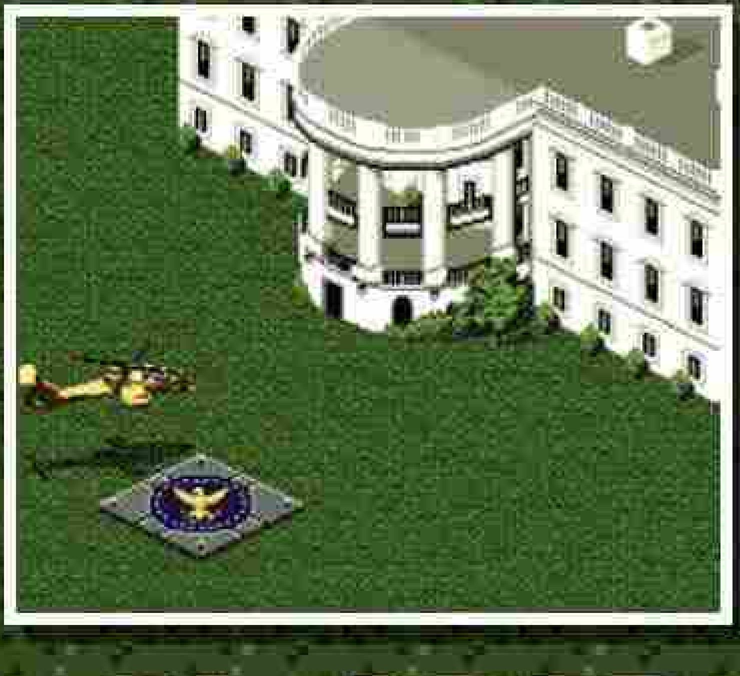
Con *Deluxe Video* haciendo un montón de dinero para Electronic Arts, Mike empezó a interesarse por el sector del entretenimiento, un área en la que EA quería expandirse. Empezó a trabajar en un simulador de vuelo y entonces le llamaron a una reunión con el CEO y fundador de la compañía. "Trip Hawkins me pidió que echara un vistazo a *Choplifter* y que hiciera algo parecido. A los dos nos gustó la forma en que podías rescatar a la gente con el helicóptero, y también el punto de vista isométrico". Fue esta vista isométrica la que acabaría definiendo la serie *Strike*, junto con otros factores. "La apariencia del helicóptero y los vehículos terrestres estaban influenciados por juguetes de la casa Matchbox, con los que jugaba de niño", señala Mike.



» Mike Posehn ya no trabaja en videojuegos desde la serie *Strike*. Ahora se dedica a la fotografía y al cine.

Trabajando en ese mismo simulador de vuelo con Mike estaba John Manley, de Electronic Arts. "Fui miembro de un grupo de producción que estaba comenzando a desarrollar juegos para una nueva plataforma de PC, un prototipo de IBM", recuerda John. "Uno de nuestros primeros desarrollos fue un simulador de vuelo. Pero cuando el equipo decidió apoyar la Mega Drive de Sega, este prototipo inicial se reconvirtió en un juego isométrico de desplazamiento omnidireccional".

Mike propuso la idea inicial de lo que sería finalmente *Desert Strike*: un mundo abierto en 3D donde el jugador pilotaría un helicóptero en vista isométrica, en tercera persona, pero con controles en primera persona. ▶

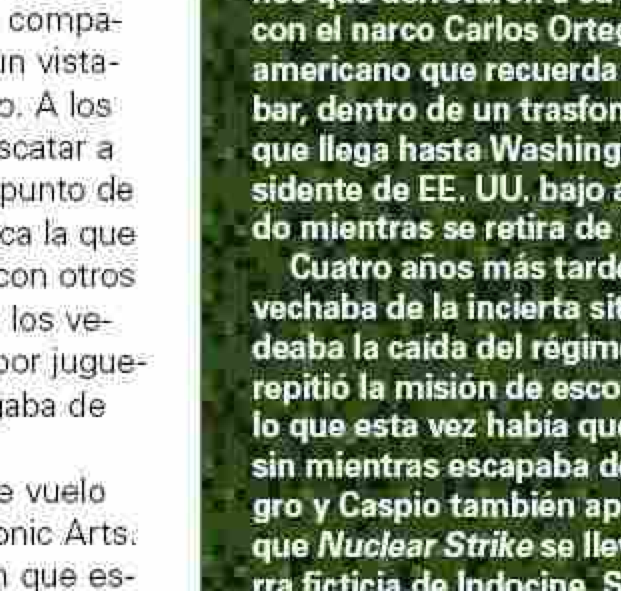


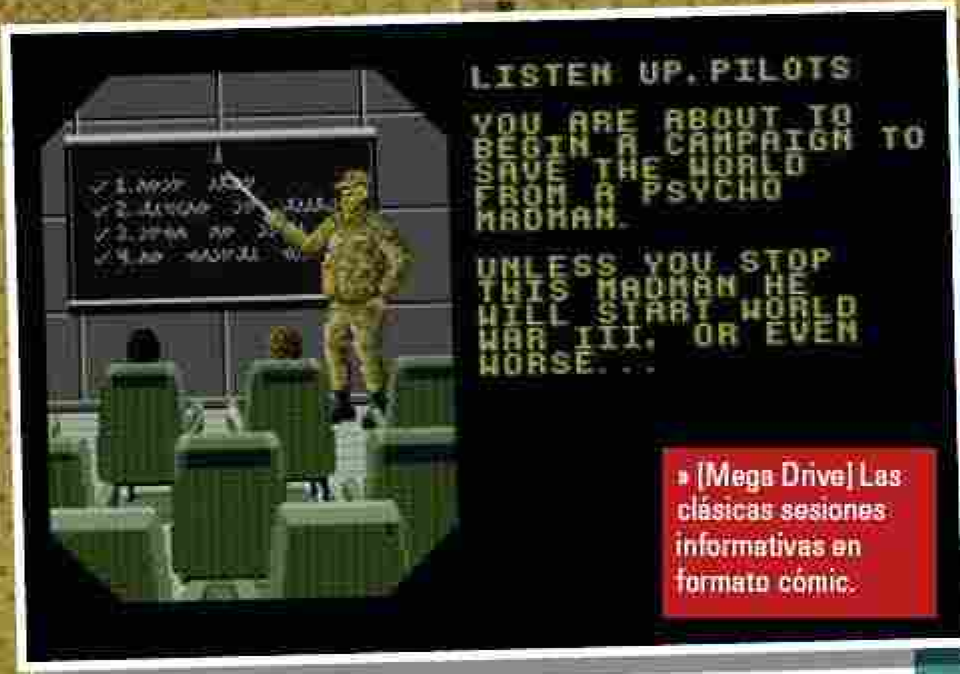
EL ARTE IMITA A LA VIDA

LA SERIE STRIKE HA RETRATADO MUCHOS CONFLICTOS Y PERSONAJES REALES, ALGUNOS DE MANERA INTENCIONADA Y OTROS POR PURA COINCIDENCIA.

Desde su inicio, una de las señas de identidad de la serie *Strike* ha sido la forma en la que ha representado situaciones reales pasadas, como si sus tramas estuvieran sacadas de los titulares de prensa. *Desert Strike* fue ideado durante la crisis del Libano a principios de los años noventa (el título provisional del juego era *Beirut Breakout*), aunque el lanzamiento del se produjo cuando la Guerra del Golfo en Irak estaba en plena ebullición, una coincidencia que, sin duda, ayudó con las ventas. Siguiendo el ejemplo de *Desert*, *Jungle Strike* presentó al hijo del villano del juego anterior, Ibn Kilbaba, loco por vengarse de los americanos que derrotaron a su padre. Está compinchado con el narco Carlos Ortega, un jefe del crimen sudamericano que recuerda claramente a Pablo Escobar, dentro de un trasfondo de amenaza terrorista que llega hasta Washington DC, con el propio presidente de EE. UU. bajo amenaza y siendo escoltado mientras se retira de la capital.

Cuatro años más tarde, *Soviet Strike* se aprovechaba de la incierta situación política que rodeaba la caída del régimen comunista, e incluso repitió la misión de escolta del título anterior, solo que esta vez había que proteger a Boris Yeltsin mientras escapaba del Kremlin. Los mares Negro y Caspio también aparecen, antes incluso de que *Nuclear Strike* se llevara la acción a la tierra ficticia de Indocine. Sin embargo, la parte más sorprendente y apocalíptica de toda la serie *Strike* sigue siendo la de las misiones localizadas en Nueva York en el tercer capítulo, *Urban Strike*, un juego lanzado en 1994 pero ambientado en el año 2001. Cuando el extremista Malone usa un potente láser en la ciudad, el equipo *Strike* tiene que rescatar a los civiles atrapados en un popular edificio. ¿Dónde se desarrolla todo? En un destrozado World Trade Center.

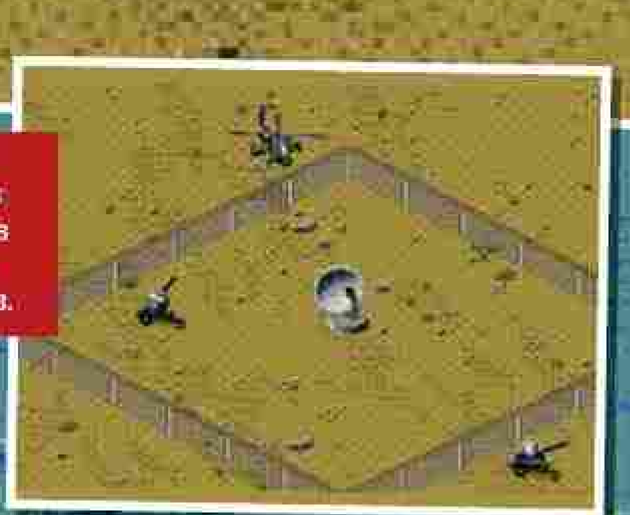


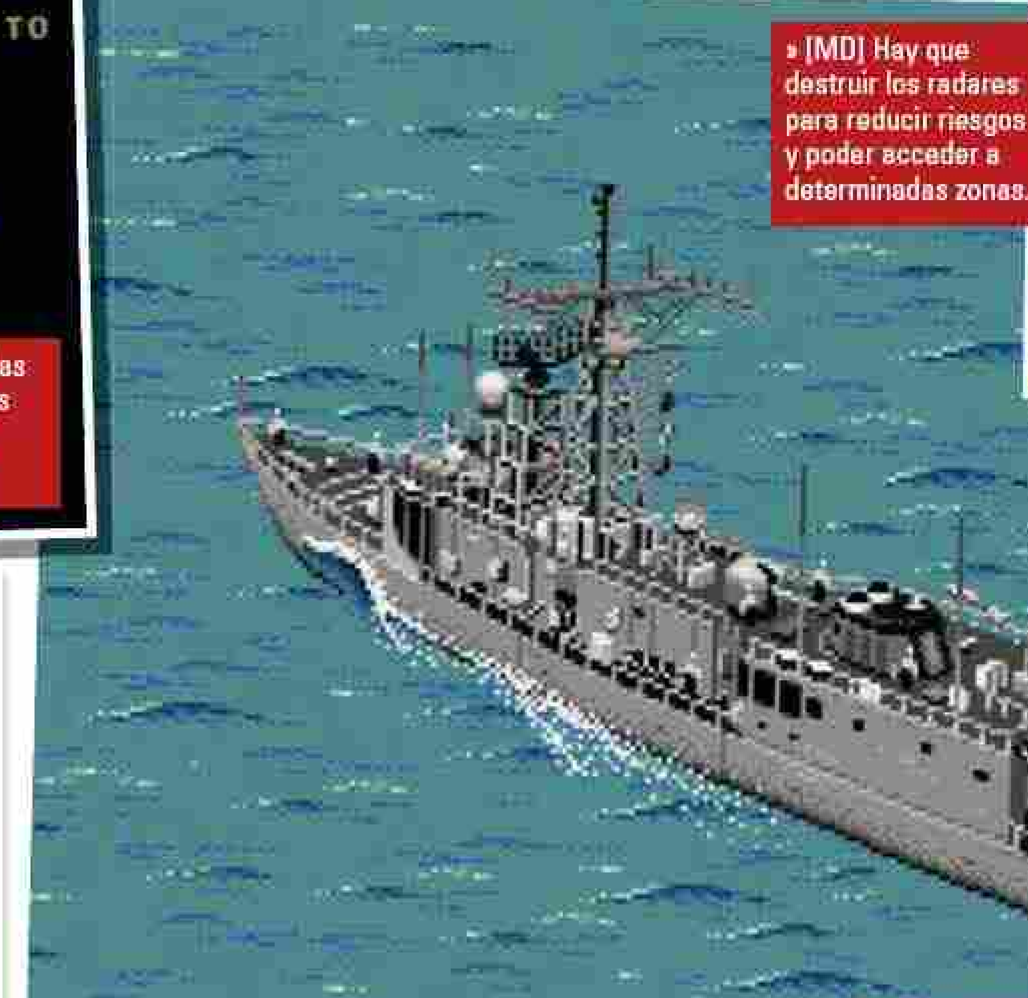

LISTEN UP, PILOTS

YOU ARE ABOUT TO BEGIN A CAMPAIGN TO SAVE THE WORLD FROM A PSYCHO MADMAN.

UNLESS YOU STOP THIS MADMAN HE WILL START WORLD WAR III, OR EVEN WORSE...

» [Mega Drive] Las clásicas sesiones informativas en formato cómic.


» [MD] Hay que destruir los radares para reducir riesgos y poder acceder a determinadas zonas.


» [Mega Drive] Listo para despegar desde la fragata al inicio de *Desert Strike*.

» [Master System] Rescatando a Valdez en *Desert Strike*.

▶ "¡Odiaba el control en tercera persona!", señala Mike. "La gente de EA pensaba que los jugadores aborrecerían usar controles en primera persona con un POV en tercera". John estuvo de acuerdo con Mike y la pareja insistió en que el helicóptero se controlara de esta manera. El tiempo demostró que fue la decisión correcta.

La compañía de Mike Posehn, Granite Bay Software, comenzó el desarrollo de *Desert Strike* en estrecha colaboración con Electronic Arts, aunque originalmente bajo un nombre diferente, como explica Mike. "Durante el desarrollo el conflicto de Beirut, Líbano, acaparó todos los titulares en la prensa. Todas las noticias sobre Oriente Medio iban sobre ello, por lo que el nombre clave para el juego fue '*Beirut Breakout*'. Sabíamos quién era Saddam Hussein, teníamos Irak en mente, pero que el juego se lanzara en plena Guerra del Golfo fue solo una coincidencia".

Además de su método de control, el mundo abierto de *Desert Strike*, con cada uno de sus cuatro niveles completamente explorable desde el principio, era algo que rara vez se veía en las consolas de 16 bits. "Nunca había jugado a videojuegos, por lo que creo que no estaba influenciado. Simplemente pensé que era mucho más natural poder deambular libremente por su mundo", revela Mike.

La forma en que Mike restringía las zonas de juego fue creando 'Zonas de peligro', áreas que solo podían abordarse de manera segura una vez que se cumplían ciertos requisitos, como destruir radares. "Todo era una herejía en EA, me tocó pelear mucho con los productores".

Para los modelos de juguetes Matchbox usados en *Desert Strike*, Mike llamó a su mejor amigo y dentista retirado, Tim Calvin. "Construí un helicóptero Apache de plástico y Tim hizo el modelo en 3D", explica Mike. "Eran modelos 3D muy detallados que redujimos a esas pequeñas imágenes de sprites. Me encantaba ese diseño del Apache que logramos, creo que se ve muy bien todavía hoy". Una vez diseñado, comenzó el arduo trabajo de lograr que los sprites funcionaran de manera realista en el escenario. "Las colisiones fueron difíciles de hacer, ya que son muy difíciles de calcular en vista isométrica". La superposición de objetos bidimensionales en un mundo 3D es ya compleja, pero en este caso se hizo aún más difícil por la física realista que Mike quería incluir. "Ahí es donde mi experiencia matemática fue muy útil. La física se basa en ecuaciones diferenciales de segundo orden. Era crucial hacer las cosas bien para que el juego fuera creíble".

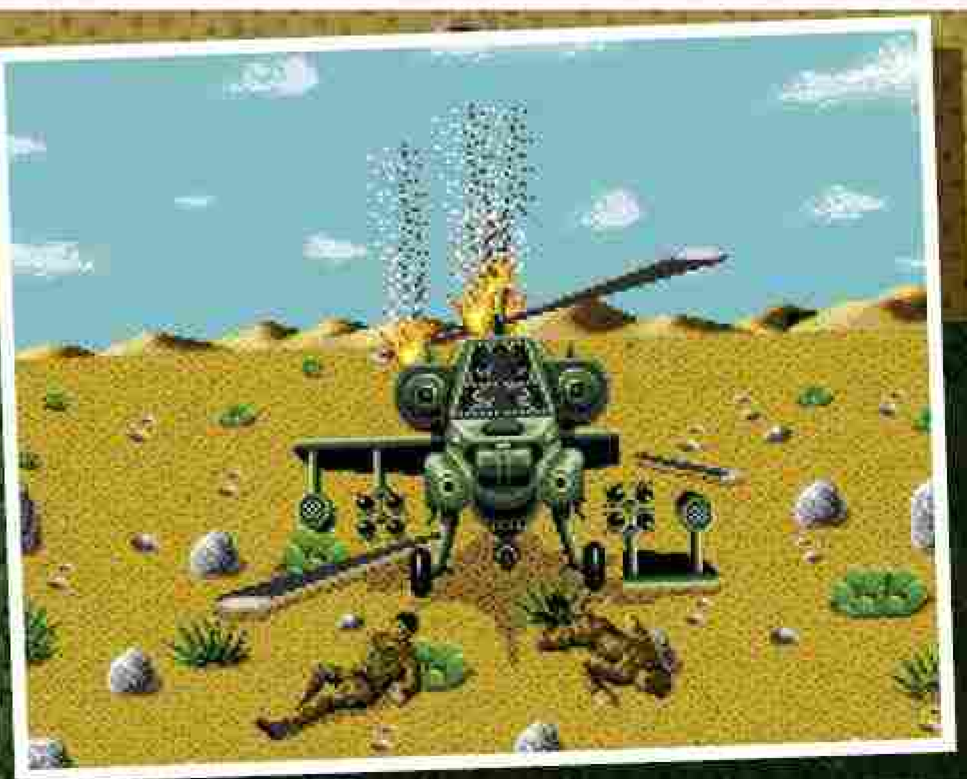
Con Mike enfocándose en la programación, fue el productor asistente John Manley quien se concentró en el diseño de niveles. "Tenía una gran imaginación", continúa Mike, "y se le ocurrieron ideas para mini-misiones basadas en aspectos técnicos que pensábamos que se podrían unir en escenarios de misiones". A Mike se le ocurrió la idea de SNAFU (un acrónimo que tendrás que buscar en Google) donde cometer errores te haría recibir la orden de '¡Regreso a la base!'. "En lugar de guiarte en un orden lineal, la idea era deambular por el mundo y, gracias al SNAFU, aprender qué cosas había que hacer para avanzar", señala Mike. Además, el juego fomentó la exploración con mini-batallas constantes en todo el mapa, junto con pilotos de combate caídos y prisioneros de guerra que debían ser rescatados para recibir una recompensa cada vez que los poníamos a salvo. Todo esto puso a Mega Drive al límite de su capacidad. "Pasé mucho tiempo creando algoritmos de compresión personalizados para cada tipo de dato. Fue doloroso".

Tantas complicaciones tuvieron su recompensa cuando *Desert Strike* se convirtió en un gran éxito. Los jugadores apreciaron el esfuerzo empleado, elevando a *Desert Strike* por encima de sus competidores. "En ese momento, era la franquicia no deportiva más exitosa de Electronic Arts", recuerda John Manley. "Ya al principio del desarrollo consideramos la opción de hacer una secuela, y mientras estábamos pensando en un título para este nueva franquicia, recuerdo haber sugerido *Desert Strike*, especialmente porque ese título funcionaría bien para secuelas, como *Jungle Strike* o *Urban Strike*". Y resultó que esos serían los nombres que acabaron usando para los siguientes dos episodios de la serie.

> "Teníamos Irak en mente, pero que el juego se lanzara en plena Guerra del Golfo fue solo una coincidencia"
>
> MIKE POSEHN

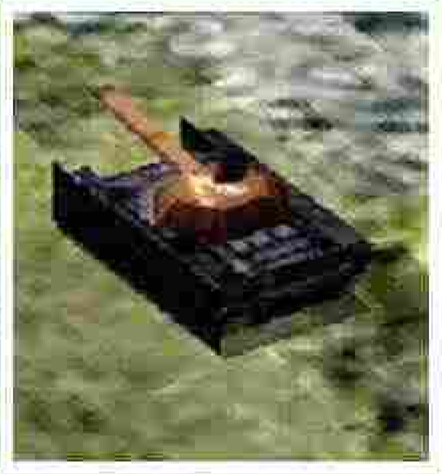
Lanzado apenas un año después del éxito de *Desert Strike*, *Jungle Strike* aumentó considerablemente la apuesta, no solo porque elevaba el número de misiones a 10 (frente a las cuatro del original) sino porque cada una de ellas ahora era muy distinta. Había zonas de gran follaje, de nuevo parajes desérticos, una misión nocturna y también estaba la gran ciudad de Washington DC. "Cogimos lo que a los jugadores les gustaba de *Desert Strike* y le dimos una variedad más amplia de ubicaciones, misiones y vehículos", explica John, que pasó a ser diseñador principal y director general de la franquicia.

Desert Strike se enmarcaba dentro de un entorno concreto, pero *Jungle* ofrecía múltiples terrenos y una variedad de vehículos para controlar, incluyendo una genial motocicleta, un aerodeslizador y un frágil bombardero. "La forma en la que diseñamos los nuevos niveles fue crear grandes mapas del terreno para cada nivel y luego rellenar el mundo con imágenes isométricas de edificios, carreteras, tanques y torres de vigilancia. Después ▶



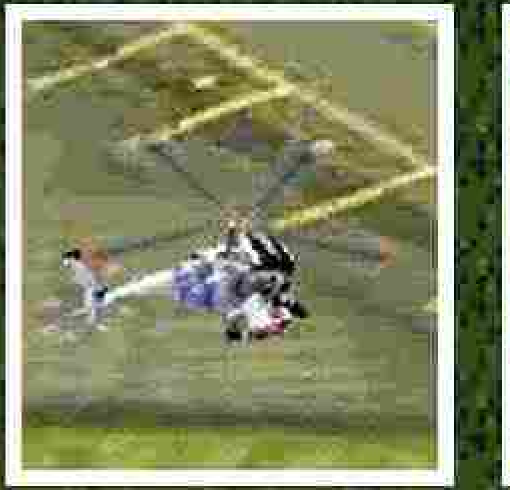
NO SOLO HELICÓPTEROS

HAY OTROS MUCHOS JUGUETES EN LA SERIE STRIKE...



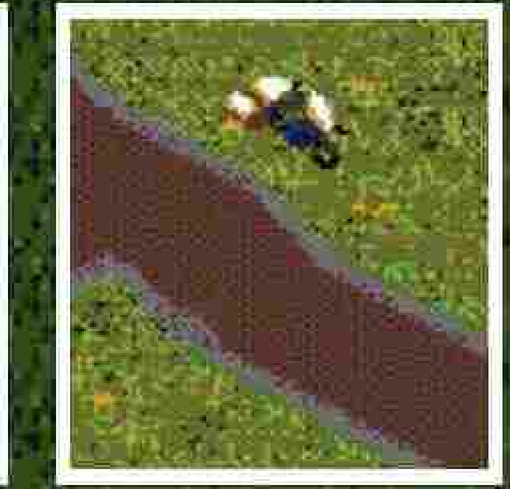
TANQUE T-90

La misión 5 de *Nuclear Strike* contiene varios palacios repartidos por su mapeado. Aplasta uno y encontrarás un poderoso tanque T-90. Ve a la zona de aterrizaje más cercana y este letal vehículo será todo tuyo.



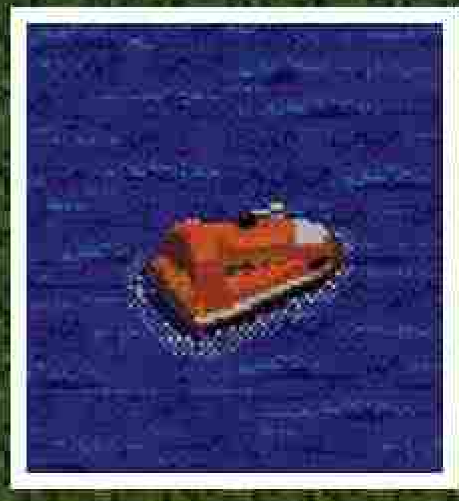
HELICÓPTERO DE TV

Helicóptero endeble y frágil que solo lleva armamento ligero, pero tiene una ventaja: los enemigos no te dispararán, ya que eres un vehículo neutral. Eso siempre que no dispares tú. Está disponible en *Nuclear Strike*.



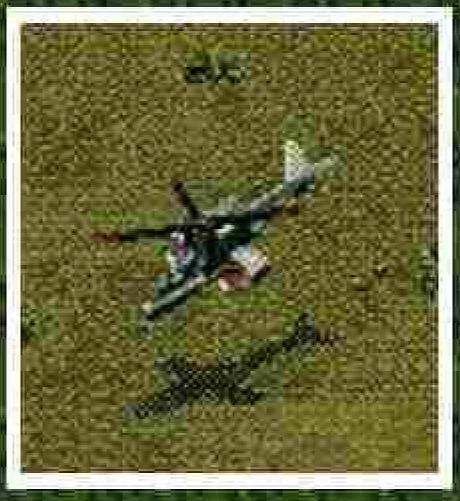
MOTOCICLETA

La quinta misión de *Jungle Strike* te enfrenta a una serie de blindados que no se pueden destruir desde el aire. El jugador debe pilotar esta manejable moto para colocar minas en la ruta de estos duros enemigos.



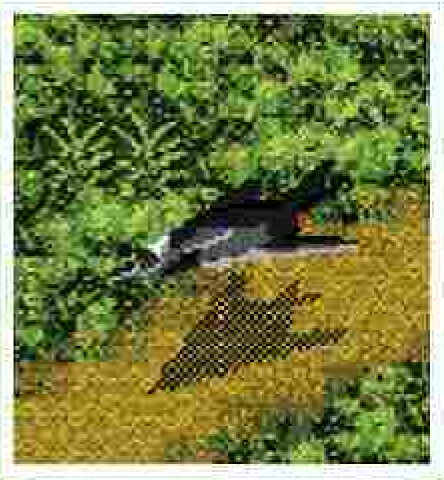
AERODESLIZADOR

Capaz de moverse por tierra y agua , este aerodeslizador prototipo es un buen añadido a la flota de *Strike*. Tiene potentes cohetes y minas que son, a fin de cuentas, su mayor ventaja. Es una divertida variación del clásico helicóptero.



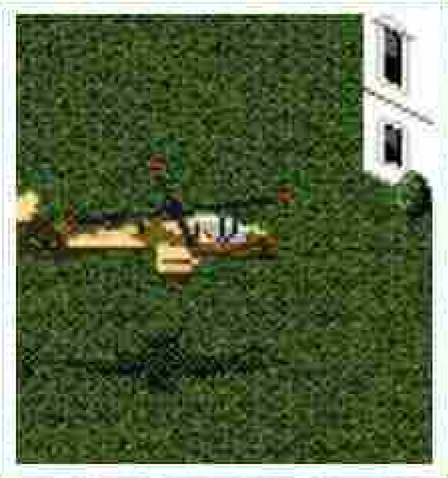
MOHICAN

Es el helicóptero predeterminado en *Urban Strike*. Y, como sugiere su nombre, es otro sutil y letal pájaro volador. Cargado con cohetes y misiles, el Mohican también puede transportar hasta seis pasajeros y un copiloto.



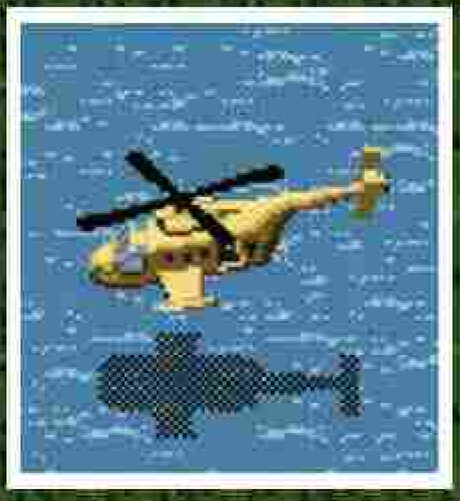
STEALTH BOMBER

Rápido, mortal y delicado, el F-117 Stealth Bomber se puede manejar en la misión 7 de *Jungle Strike*. Sus misiles y bombas son letales, pero las torretas y otros obstáculos no le hacen ningún bien. Al menos, no hay que preocuparse por el combustible.



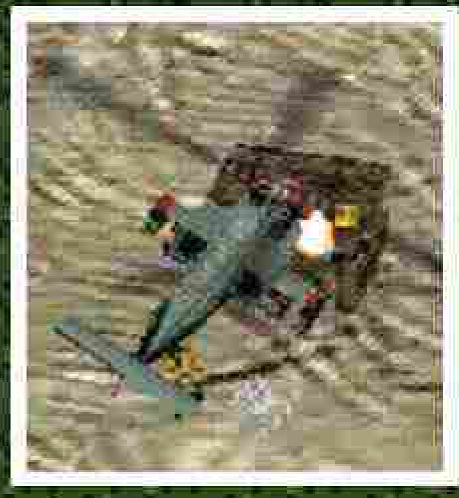
COMANCHE

Es el helicóptero principal en *Jungle Strike* y aunque sus sistemas de armas siguen siendo similares al Apache de *Desert* (ametralladora, cohetes y misiles), es más elegante y veloz, lo que es genial teniendo en cuenta el aumento de dificultad de esta secuela.



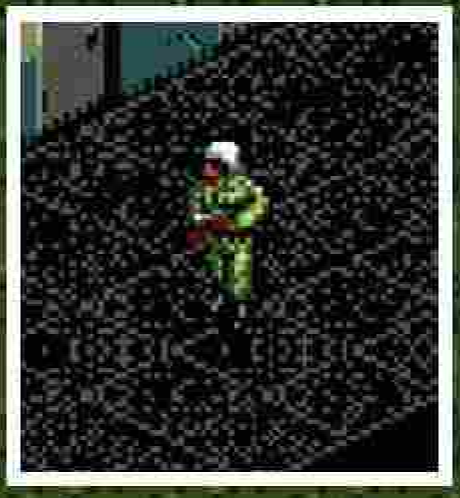
BLACKHAWK

Como algunas misiones requieren rescates múltiples, el Blackhawk es un añadido muy útil. No hay cohetes a bordo, pero sí mucha munición de ametralladora, más armadura y una capacidad de transporte de 20 personas. ¡Todos arriba!



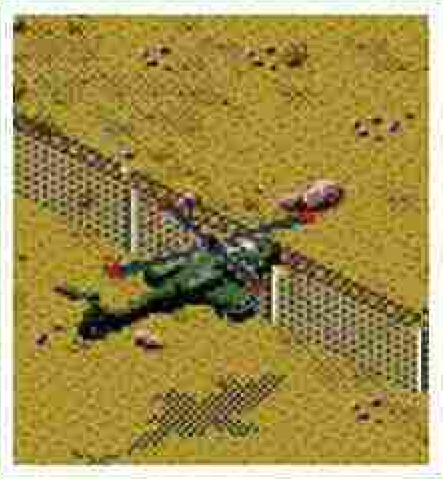
SÚPER APACHE

¡El Apache ha vuelto y es aún más peligroso que antes! Decidido a detener la guerra antes de que comience, el Súper Apache mejorado de *Soviet Strike* puede recoger pasajeros, así como destruir todo a su paso con su carga de misiles y balas. ¿Detener una guerra haciendo explotar todo? Suena bien.



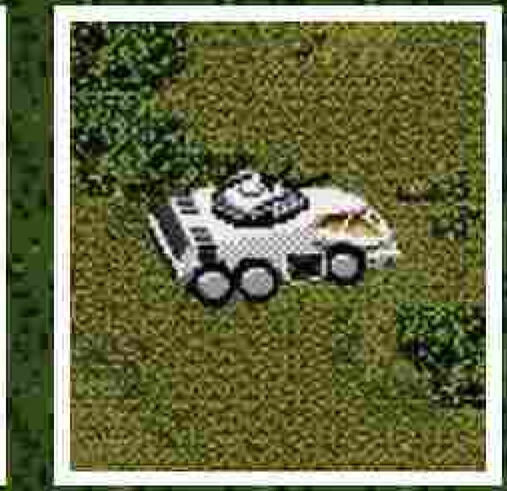
A PIE

Las secciones a pie de *Urban Strike* no fueron las mejores, algo fácil de entender viendo la rica variedad de vehículos de la serie. Dentro de una plataforma petrolífera, en Alcatraz y en un casino de Las Vegas hay muchos enemigos a los que disparar y mobiliario que destruir, pero no mola tanto como ir por el aire.



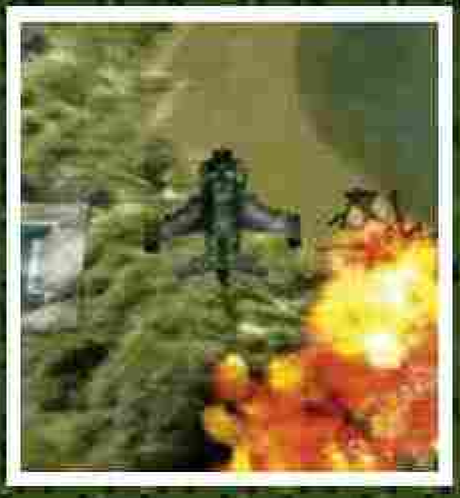
APACHE

El original sigue siendo el mejor helicóptero. Armado hasta los dientes, magníficamente modelado y animado, la acción tranquila de *Desert Strike* permitió a los jugadores apreciar esta elegante máquina de guerra. Espacio para seis pasajeros, abundantes cohetes, balas y misiles, es el culpable del éxito de la saga.



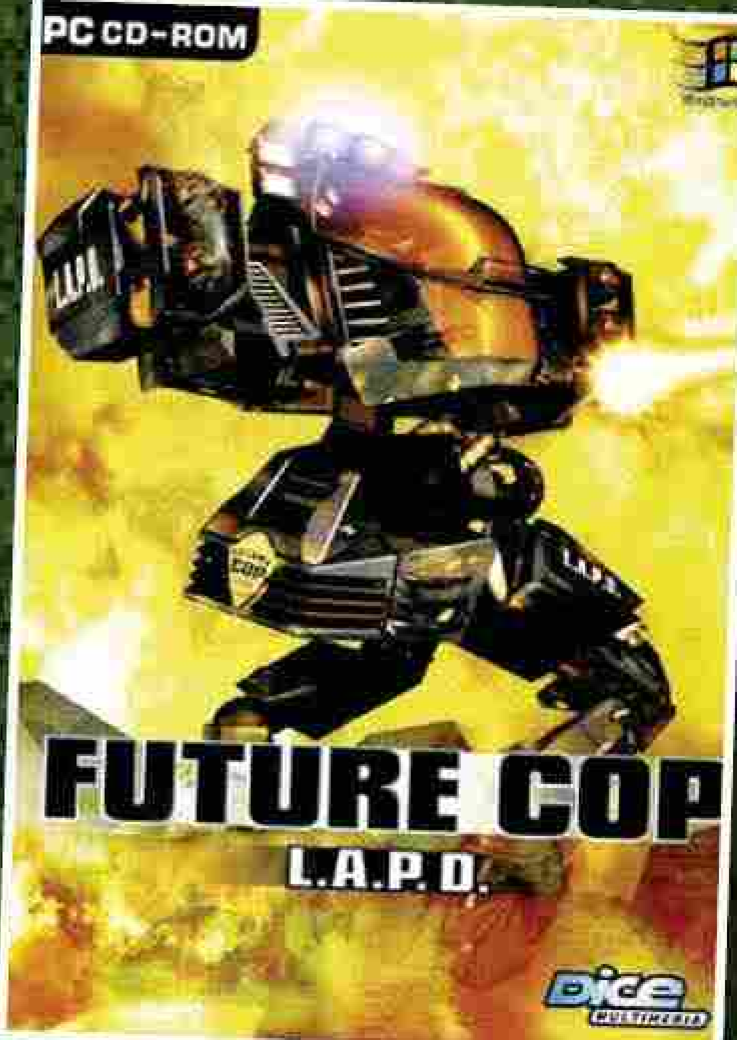
VEHÍCULO DE ASALTO (GAV)

El vehículo de asalto terrestre de *Urban Strike* es una bestia con ruedas, pero no esperes ir rápido a sus mandos. Con fuerte armadura y un enorme suministro de cohetes, puede causar muchos daños y es especialmente útil contra otros vehículos blindados.



HARRIER

Elegante, muy manejable y armado hasta los dientes, este avión icónico escondido en *Nuclear Strike* merece cada una de las explosiones que hay que acometer para conseguirlo. No puede recoger aliados pero su aterradora potencia de fuego compensa de sobra a la hora de elegirlo para las misiones.

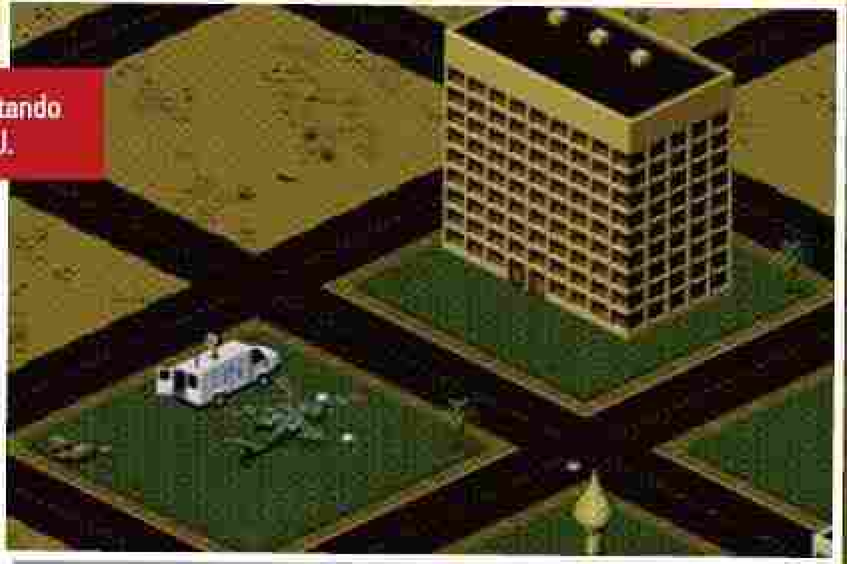


¿PERO QUÉ DEM...?

¿QUÉ PASÓ CON EL SEXTO JUEGO, FUTURE STRIKE?

Con la serie alejándose cada vez más del realismo, Electronic Arts empezaba a dar forma a una nueva idea, un juego de la serie *Strike* ambientado en el futuro, con robots que se transformaran en vehículos militares. "En realidad iba a ser un juego de la serie *Shock Wave*", recuerda Michael Becker, "pero se decidió que fuera finalmente de la franquicia *Strike*".

El equipo de *Shock Wave* se involucró rápidamente en este nuevo capítulo, pero Electronic Arts empezó a ponerse nerviosa porque parecía que el juego se estaba alejando demasiado del espíritu de la franquicia original. La cosa acabó con la eliminación del '*Strike*' del título y, de paso, el nacimiento de *Future Cop LAPD*.



» [Mega Drive] Rescatando inspectores de la ONU.

▶ transcribiríamos manualmente las coordenadas X e Y para cada objeto en los datos de cada nivel".

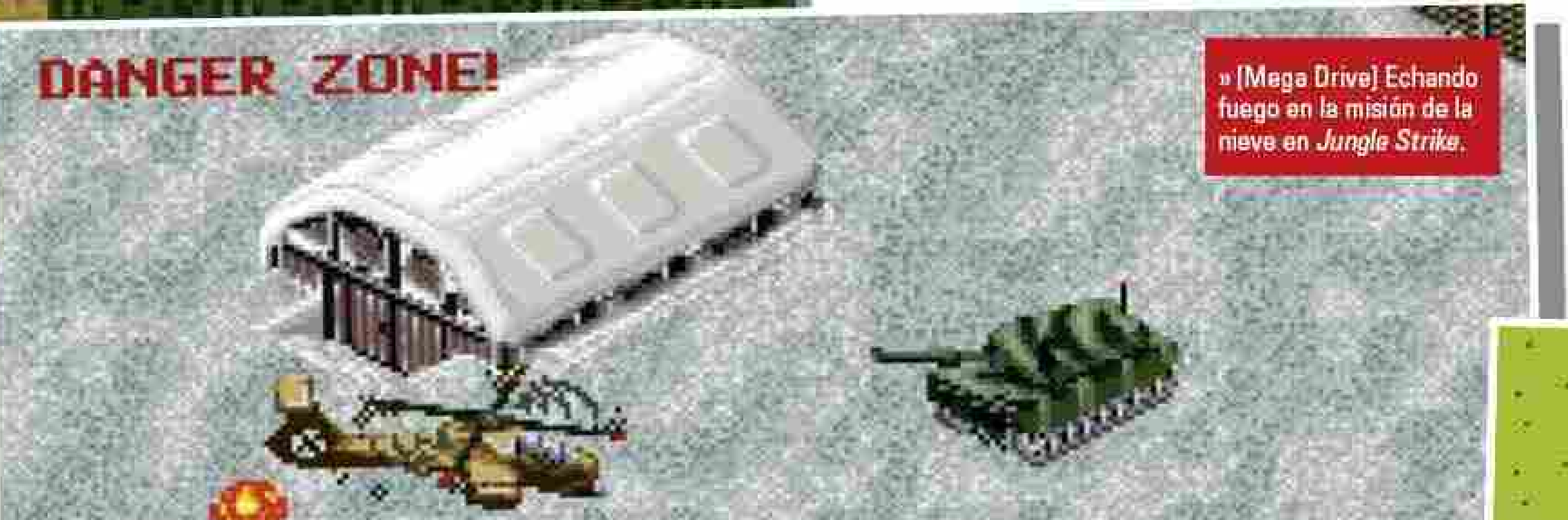
Gran parte del atractivo del juego original se debía a la forma en la que el jugador podía trazar un plan de ataque mientras no quitaba el ojo a la puntuación y a las misiones secundarias, un buen par de distracciones. "Queríamos mantener ese nivel de desafío y también poner tantas misiones en los niveles como fuera posible", continúa John. Este objetivo acabó cubierto con la creación de mapas equivalentes a diez millas cuadradas de objetivos y acción dentro de cada 1.5 millas cuadradas del mundo del juego. "La idea siempre fue ir al grano y tener algo que hacer en cada esquina", recuerda John.

Con Mike Posehn creando todo el código de *Jungle*, y entregando a los diseñadores las herramientas que les permitieron crear esos atractivos escenarios, la directora de arte Julie Cressa, junto con Michael Shirley y Tim Calvin, produjeron todo el arte y la animación para *Jungle Strike*, que supuso una carga de trabajo tremenda. *Desert Strike* había sido el primer cartucho de 8 megas de Electronic Arts y, debido a su éxito, se aprobó la utilización del cartucho de 16 megas para ofrecer mejores gráficos, efectos de sonido y cinemáticas. Estas desarrollaban la historia de Ibn Kilbaba, hijo del antagonista del Medio Oriente de *Desert Strike*, y Carlos Ortega, un capo de las drogas dispuesto a poner fin a la interferencia estadounidense sobre su comercio ilegal.

Con la intención de que el jugador se identificara dentro de una unidad ficticia de las fuerzas especiales, el Apache fue sustituido por el helicóptero Comanche. Sin embargo, ese aparato era apenas una muestra de todo lo que el jugador podría pilotar en *Jungle Strike*. "Había muchos vehículos militares geniales que queríamos que los jugadores utilizaran", continúa John. "Creo que la motocicleta fue la más difícil de hacer, ya que inicialmente era demasiado pequeña para verla en la carretera y requería un esquema de control diferente frente a cualquier otra cosa del juego". John y el equipo se plantearon cambiarla por un camión militar cargado de explosivos, pero al final la pequeña pero poderosa moto se quedó en el juego. Sin embargo, quizás la adición más controvertida fue el Stealth Bomber, ese avión letal pero delicado que era totalmente distinto de todos los demás vehículos del juego porque se movía constantemente. "Realmente me gustó incluir el F-117 Stealth Bomber, ya que la dificultad para apuntar con precisión sus misiles y la habilidad que se necesitaba para aterrizarlo eran desafiantes", recuerda John. "Cuando llevabas el Stealth y saltaba la secuencia de aterrizaje automático podías respirar aliviado".

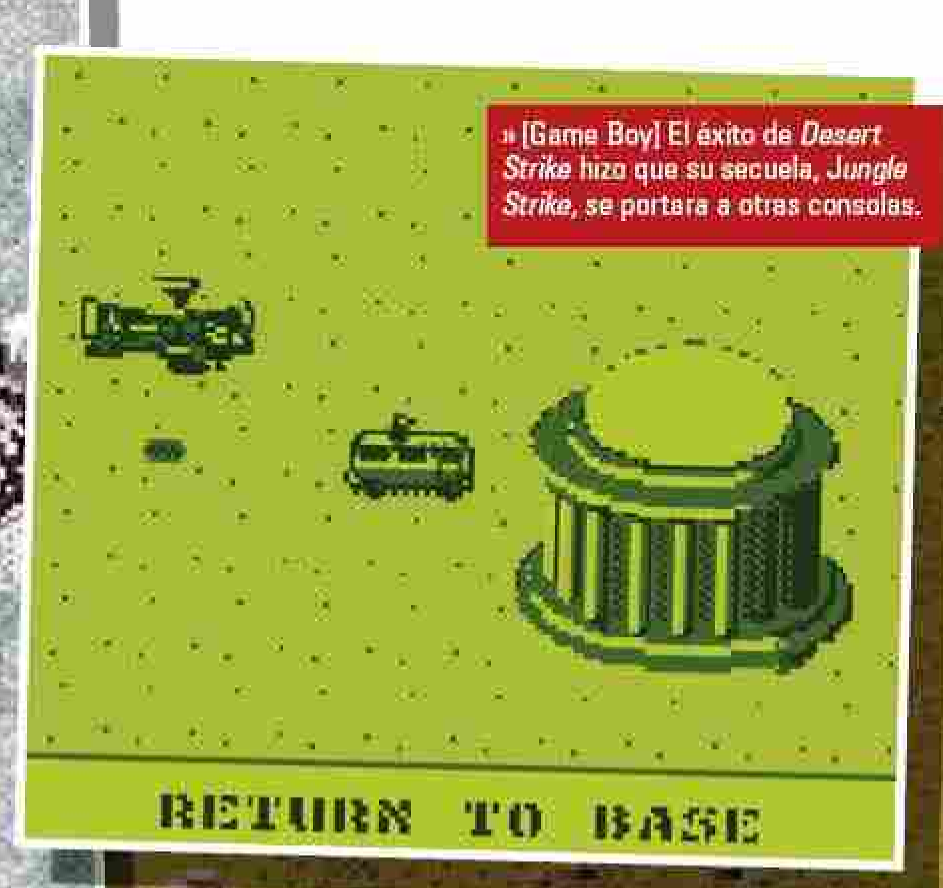
A pesar de evitar cualquier ubicación o nombre de la vida real, surgieron acusaciones de exaltación del sentimiento patrio (de jingoísmo), como ya había pasado con *Desert Strike*, aunque en realidad los juegos no trataban este tema de manera diferente a películas de gran éxito en aquel entonces como *Peligro Inminente* o *La Jungla de Cristal 2*. "Si bien *Jungle Strike* incluía temas militares realistas, no era un juego que promoviera los conflictos bélicos, ya que la organización Strike detenía las guerras antes de que estallaran. Siempre consideramos que era un juego de paz, no de guerra".

Con otro mega hit en sus manos, Electronic Arts financió otro juego de la franquicia *Strike*, esta vez con un nuevo villano y nuevas ubicaciones.

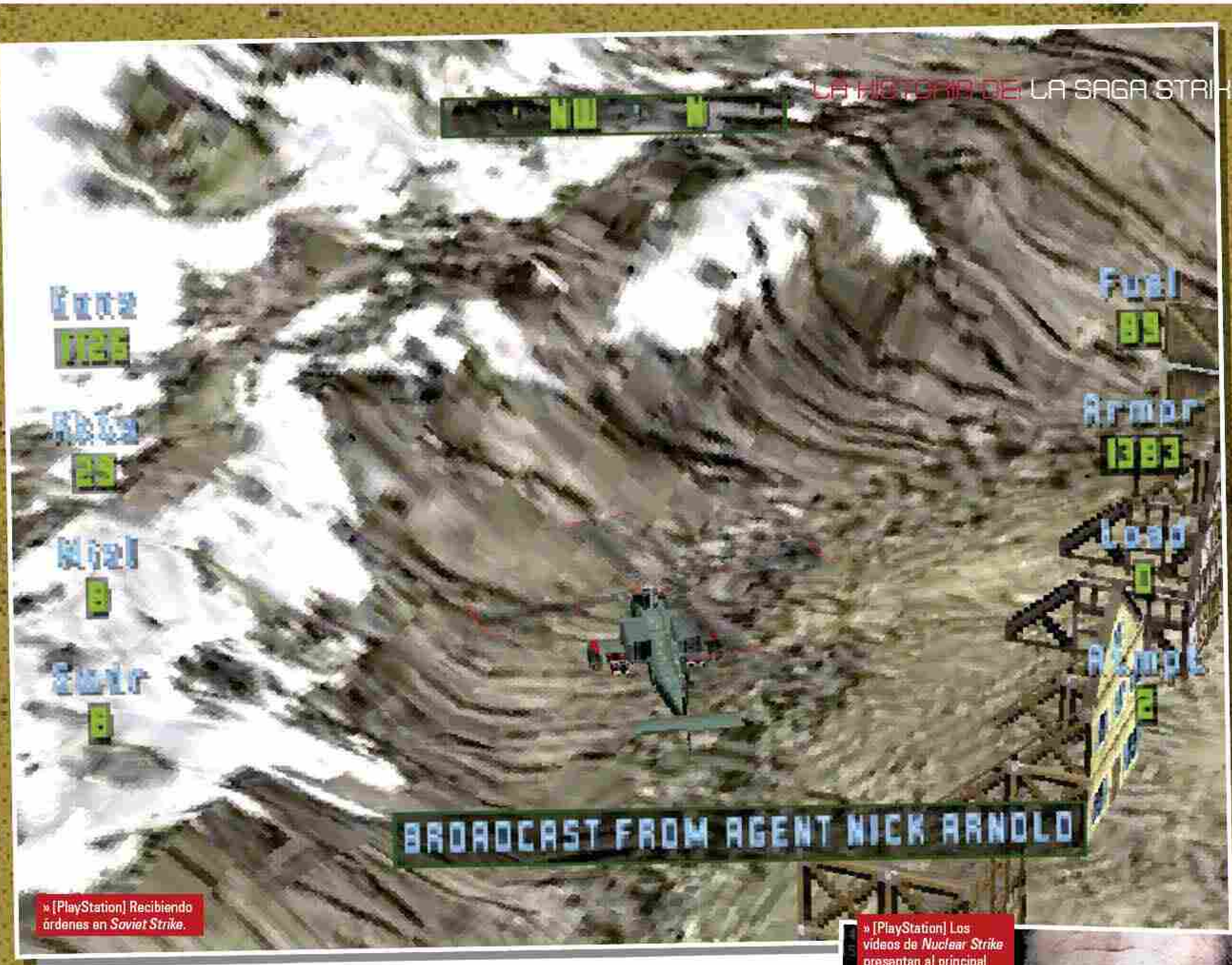


» [Mega Drive] Echando fuego en la misión de la nieve en *Jungle Strike*.

» [Mega Drive] Proteger monumentos es la primera tarea en *Jungle Strike*.



» [Game Boy] El éxito de *Desert Strike* hizo que su secuela, *Jungle Strike*, se portara a otras consolas.



» [PlayStation] Recibiendo órdenes en *Soviet Strike*.

» [PlayStation] Los vídeos de *Nuclear Strike* presentan al principal enemigo del juego.

» [PlayStation] Los parajes nevados lucen geniales en *Soviet Strike*.

> “Si bien Jungle Strike incluía temas militares realistas, no era un juego que promoviera los conflictos bélicos”
>
> JOHN MANLEY

De nuevo pensado para Mega Drive, *Urban Strike* llevaba a la organización Strike, ahora conocida como Strike CORE y completamente a la vanguardia de la tecnología militar gracias al magnate multimillonario de derecha HR Malone, a combatir la corrupción en los EE. UU. mediante la desestabilización del gobierno en ejercicio. Incapaz de detener al loco que está construyendo una súper arma, Malone comienza a asediar la ciudad de Nueva York, devastando las Torres Gemelas en esta historia ficticia, contada siete años antes de los eventos tan reales y trágicos del 11 de septiembre de 2001.

Con una mayor variedad de mapas, más vehículos y secciones a pie, *Urban Strike* fue notablemente más fácil de hacer que los juegos anteriores de la franquicia, y marcó el final de la serie en Mega Drive. A pesar de sus importantes ventas, la era de las consolas de 16 bits estaba llegando a su fin, pero eso no importaba, ya que el misterioso equipo de *Strike* estaba a punto de cambiar de rumbo y volar al mundo de los 32 bits y el Full Motion Video.

Lanzado en 1996, *Soviet Strike* transformó completamente el formato técnico de la serie *Strike* a la vez que actualizaba el juego y agregaba una historia de trama más profunda. El papel de Mike fue el de asesor del equipo de ingeniería del juego, aconsejando sobre el diseño técnico del nuevo título. El uso del vídeo trajo una nueva dimensión a la serie, junto con un nuevo grupo de artistas, directores y programadores, incluido el diseñador Michael Becker, un veterano de la industria que se había unido a Electronic Arts en 1992. “Jugué y disfruté inmensamente con los juegos de la serie *Strike*”, señala Michael. “Recuerdo que John Manley me enseñaba mapas de *Desert* que pensó que podían sernos útiles, a pesar de que eran solo copias impresas de trozos de niveles ▶

LO MEJOR DE LO MEJOR

LOS COPILOTOS CLAVE Y DÓNDE ENCONTRARLOS

ROSALIND D: ANNIHILATOR

Miembro de MIA al inicio de *Jungle Strike*, Rosalind D. cabalga los cielos arrasando con su cañón. Aunque su puntería no es la mejor, si la rescatas en el campamento de prisioneros de guerra de la misión 4 no te arrepentirás.

JW FENNEL: WILD BILL

Era tu hombre hasta que se fue por su cuenta, lo derribaron y lo encerraron en Kilbaba, el retiro nevado de Ortega. Lo más recomendable es rescatarlo antes de hacer nada en la misión 6 de *Jungle Strike*.

COPILOT SELECTION
PRESS START TO EXIT

LT DAVE ARRICK: MR D

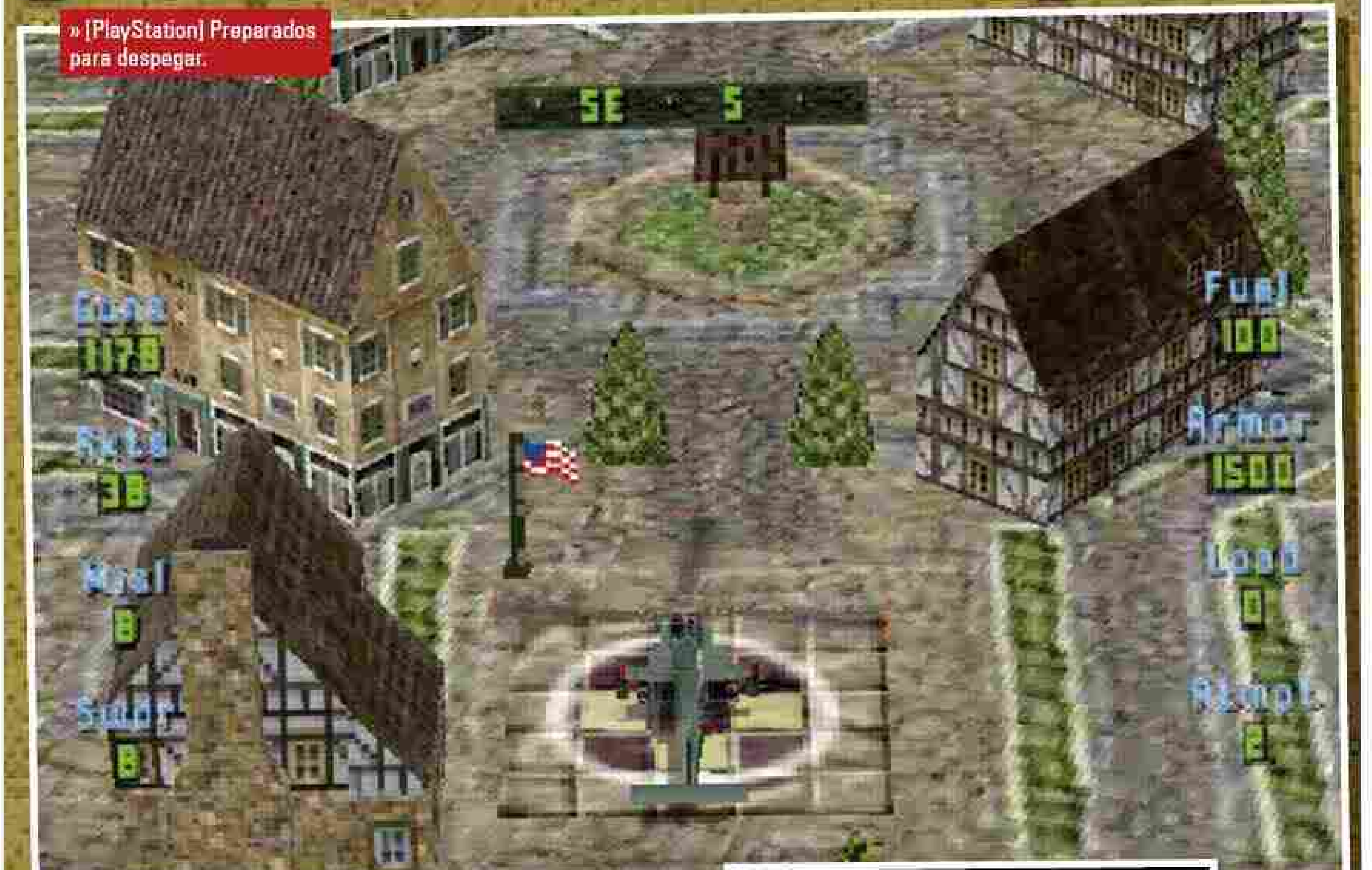
Disponible desde el comienzo de *Desert Strike*, su propensión a perder el control hace que sus ráfagas de tiros sean muy, útiles sobre todo cuando más las necesitas. Está un poco loco pero es muy carismático.

GRANT FOSTER: FACEMAN

Faceman ha sido derribado y puede ser localizado, junto con su F15, en la misión 2 de *Jungle Strike*. Tienes que ir con el aerodeslizador, asegurarte de retroceder lentamente hacia él y subirle a bordo para salvarle.

SCOTT ANTONIO: EGO

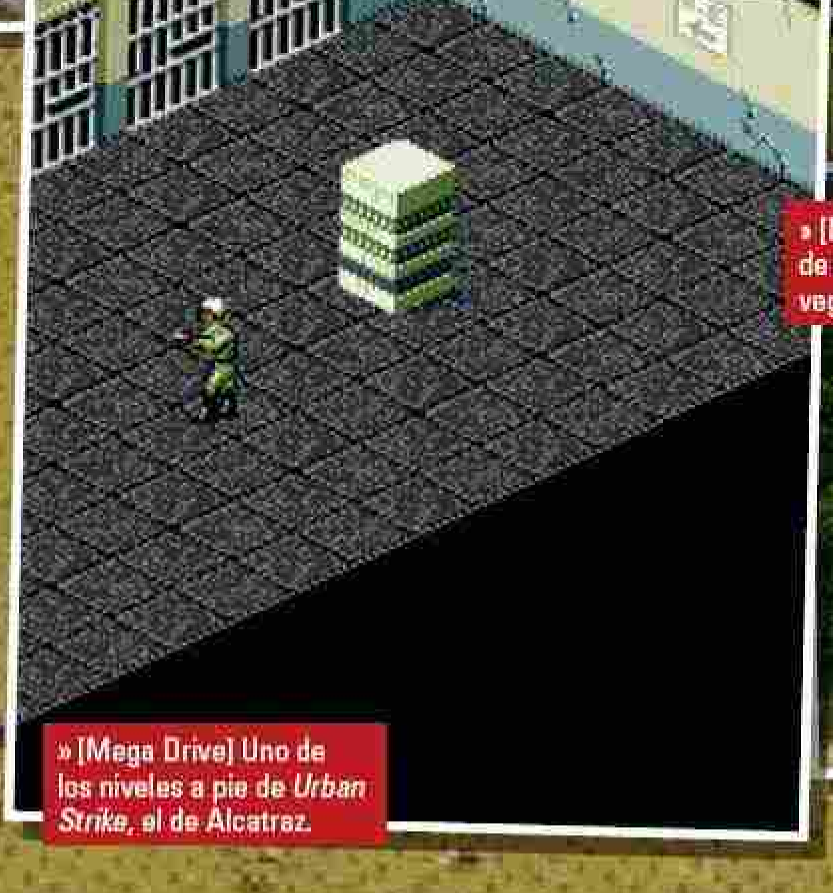
Con un parecido más que razonable con Tony Barnes, diseñador de *Jungle Strike*, este piloto apodado Ego (el mote le va que ni pintado) es tu mejor opción al inicio del juego, ya que muy preciso disparando.



» [PlayStation] Preparados para despegar.

GREAT SHOW TONIGHT, MR. MALONE
YOU SENT FOR ME?

» [Mega Drive] Malon, un súper villano muy bronceado.



» [Mega Drive] Uno de los niveles a pie de *Urban Strike*, el de Alcatraz.

» [MD] Disfrutando de la exuberante vegetación de Hawái.

▶hechos con la herramienta de Mike ".

Lo lógico hubiera sido sacar el juego en 3DO, pero el fracaso de la consola hizo que Michael pasara al equipo PlayStation junto con la mayor parte del equipo de desarrollo. "En Electronic Arts eran plenamente conscientes de que deberíamos trabajar en la plataforma Sony tan pronto como saliera, por lo que nunca comenzamos con una versión para 3DO de *Soviet Strike*", dice Michael. "La tecnología era bastante diferente, por lo que se formó un nuevo equipo de programadores para *Soviet Strike* en PlayStation".

Michael señala al presidente de tecnología de EA, Luc Barthelet, como responsable del intento de darle una vuelta de tuerca a la franquicia. "Creo que fue Luc quien vio la oportunidad de llevar la saga *Strike* a las plataformas de CD, y me pidió que fuera el diseñador del juego".

Habiendo administrado los equipos de arte y supervisado el diseño de *Shock Wave* para 3DO, tanto Michael como EA estaban listos para actualizar la serie *Strike* a la nueva generación. El cambio más obvio fue en los gráficos, con el cambio de esa tercera persona isométrica a una vista fija detrás del jugador. "Los juegos para Mega Drive usaban tiles repetidos y tenían límites definidos" explica Michael. "En *Shock Wave* introduje grandes y realistas imágenes digitalizadas de terreno, unidas en pantalla y con la posibilidad de desplazarse a través de la cabina de mando mientras volabas. En *Soviet Strike* queríamos expandir el conocimiento que habíamos adquirido, lo que hizo que usáramos paisajes inmensos que nuestros artistas de Photoshop crearon".

La trama del juego también cambiaría los reinos ficticios de los juegos anteriores por, como sugiere su título, un trasfondo muy real basado en la guerra nuclear. "Fue un esfuerzo conjunto entre Flint Dille, un guionista contratado por EA, y yo", recuerda Michael. "Queríamos que hubiera una duda razonable sobre qué intereses defendía el equipo Strike, que actuaran con contundencia destruyéndolo todo y que eso hiciera que los jugadores dudaran sobre si estaban haciendo el bien o el mal". Con su experiencia desarrollando FMV

JILL FISHBEIN: LEGAL

Nacida en Israel, Jill es la primera soldado de MIA que encontrarás en *Urban Strike*, en la playa sur de Hawái, en la primera misión. Dispara a los enemigos que la rodean y destruye su helicóptero estrellado.

MARK DOUGLAS: LONG-HAUL

Dentro de Alcatraz se encuentra Mark Douglas, AKA Long-Haul. Necesitarás destruir las torretas para sacarlo de su celda y así disfrutar del, seguramente, mejor copiloto de toda la serie *Strike*.

ATSUKO MATSUMOTO: STINGER

Escondido en la plataforma petrolífera más grande de la segunda misión de *Urban Strike*, Stinger es un copiloto increíble, capaz de dispar muy rápido a cualquiera que se le interponga.

COPILOT SELECTION
LT CARLOS VALDEZ
"JAKE"
PRESS START TO EXIT

LT CARLOS VALDEZ: JAKE

En la sección noroeste de la primera misión de *Desert Strike* encontrarás a un piloto derribado que lucha por sobrevivir. Valdez es una pesadilla cuando se pone a los mandos del cabrestante. ¡No olvides reventar su avión!

COPILOT SELECTION
"TRACKER"
PRESS START TO EXIT

LT KEITH MICHAELS: TRACKER

Hijo de un congresista, Tracker cumple con su deber hacia la patria después de muchos años de prácticas de tiro. Es un piloto todoterreno, quizá la mejor opción de inicio en *Desert Strike*.

en 3DO, Michael y su equipo convirtieron las escenas tipo cómic de juegos anteriores en escenas de vídeo. "Trabajé estrechamente con Flint en el diseño de personajes y biografías, además de hacer todos los guiones de vídeo y voz, tratando de hacer algo divertido, de evitar que fuera algo insípido como ocurría en la mayoría de videojuegos".

Además del cambio de vista, hubo otras cosas que hicieron que los nuevos juegos de la saga *Strike* fueran un éxito, como las nuevas armaduras, municiones, combustible y su enfoque basado en hechos reales. Pero quizá el cambio más celebrado fue la recompensa por destruirlo todo, por sembrar cuanto más caos, mejor. "Cuando se lanzó en Nintendo 64, *Soviet Strike* fue proclamado como el "videojuego más violento de todos los tiempos", recuerda riéndose Michael. "Creo que fue porque podías reventar todo, literalmente todo, en cada nivel. A la mayoría de la gente le pareció divertido".

John Manley y Michael ya estaban pensando en una serie de tres juegos más con *Asia Strike* y *América Strike*, como continuaciones a la campaña soviética. "Marketing rechazó el nombre de *Asia Strike* por miedo a que no cayera bien en el mercado chino, y EA no estaba interesada en un juego que hablara de terrorismo en EE.UU.". Condicionados por estas estrategias de marketing, la saga iba de cabeza a un *Future Strike*, pero antes de llegar a ese episodio cancelado hubo tiempo de hacer un capítulo más.

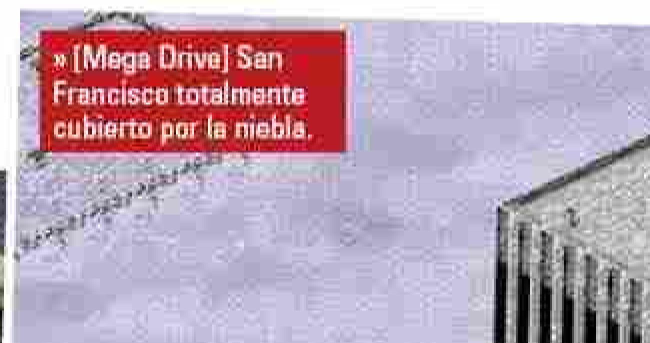
Electronic Arts tenía ganas de otra entrega y puso a cargo de las escenas de vídeo a Palomar Pictures, con un resultado argumental algo distorsionado y cercano a lo esotérico. "*Nuclear Strike* maneja una temática muy distinta de las entregas anteriores, casi más cercana a una ficción hollywoodiense" señala Michael. Además, el trabajo de diseño se repartió entre varios diseñadores, quizá demasiados (seis), que trabajaban separados. El juego incluyó nuevos vehículos, nuevos elementos de estrategia en tiempo real que no encajaban bien y un país asiático ficticio llamado Indocine.

> "Queríamos que los jugadores dudaran sobre si el equipo Strike estaba haciendo el bien o el mal"
>
> MICHAEL BECKER

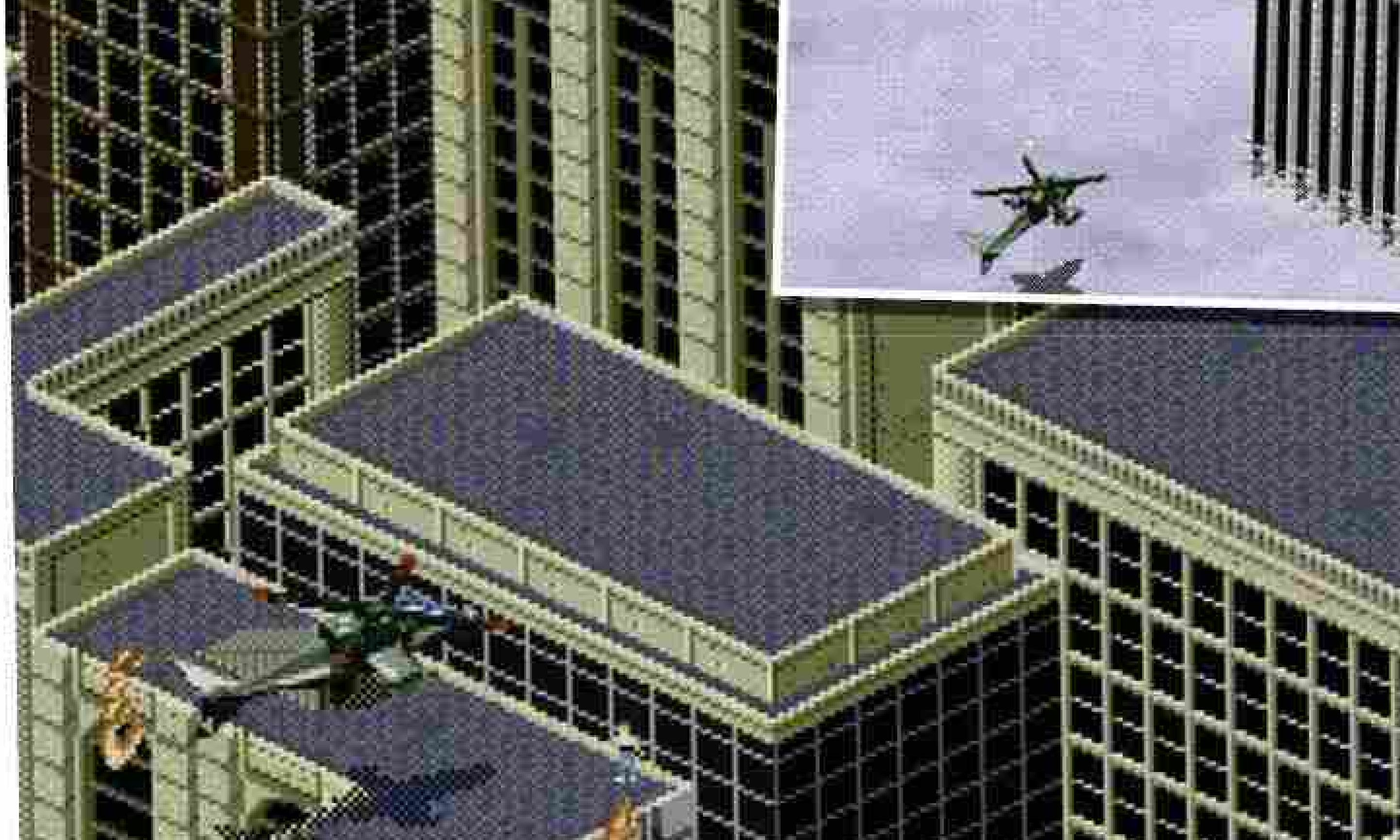
Convocados para neutralizar a un ex espía convertido ahora en señor de la guerra, el equipo Strike viaja por cada nivel luchando contra un poblado ejército y las milicias locales, destruyendo todo a su paso, tanto por tierra como por aire. Conservando el aspecto de *Soviet Strike* pero con un motor ligeramente modificado, la temática y argumento del nuevo juego se centraba en los ataques nucleares, con una nación rebelde que recordaba enormemente a las tensiones entre las dos Coreas, añadiendo espías que cambian de bando y un arma nuclear desaparecida.

Con *Future Strike* yendo y viniendo como *Future Cop LAPD*, la serie *Strike* desaceleró sus rotores con *Nuclear*. 'El Padrino de *Strike*', John Manley, recuerda ese periodo con nostalgia. "Estoy muy orgulloso de los juegos de la franquicia *Strike*, especialmente con los de 16 bits, por cómo empujamos los límites de lo que se podría hacer con sus gráficos, con su jugabilidad y por la forma de contar la historia". John cita el segundo juego como el punto de inflexión de la serie: "*Jungle Strike* demostró que la serie *Strike* era una verdadera franquicia, prácticamente un género, y demostró que el éxito de *Desert Strike* podía repetirse y expandirse".

Corren tiempos difíciles, así que ¿quién sabe? Quizá haya que llamar al equipo Strike de nuevo, sobre todo si aparece algún megalómano dispuesto a conquistar el mundo. ✱



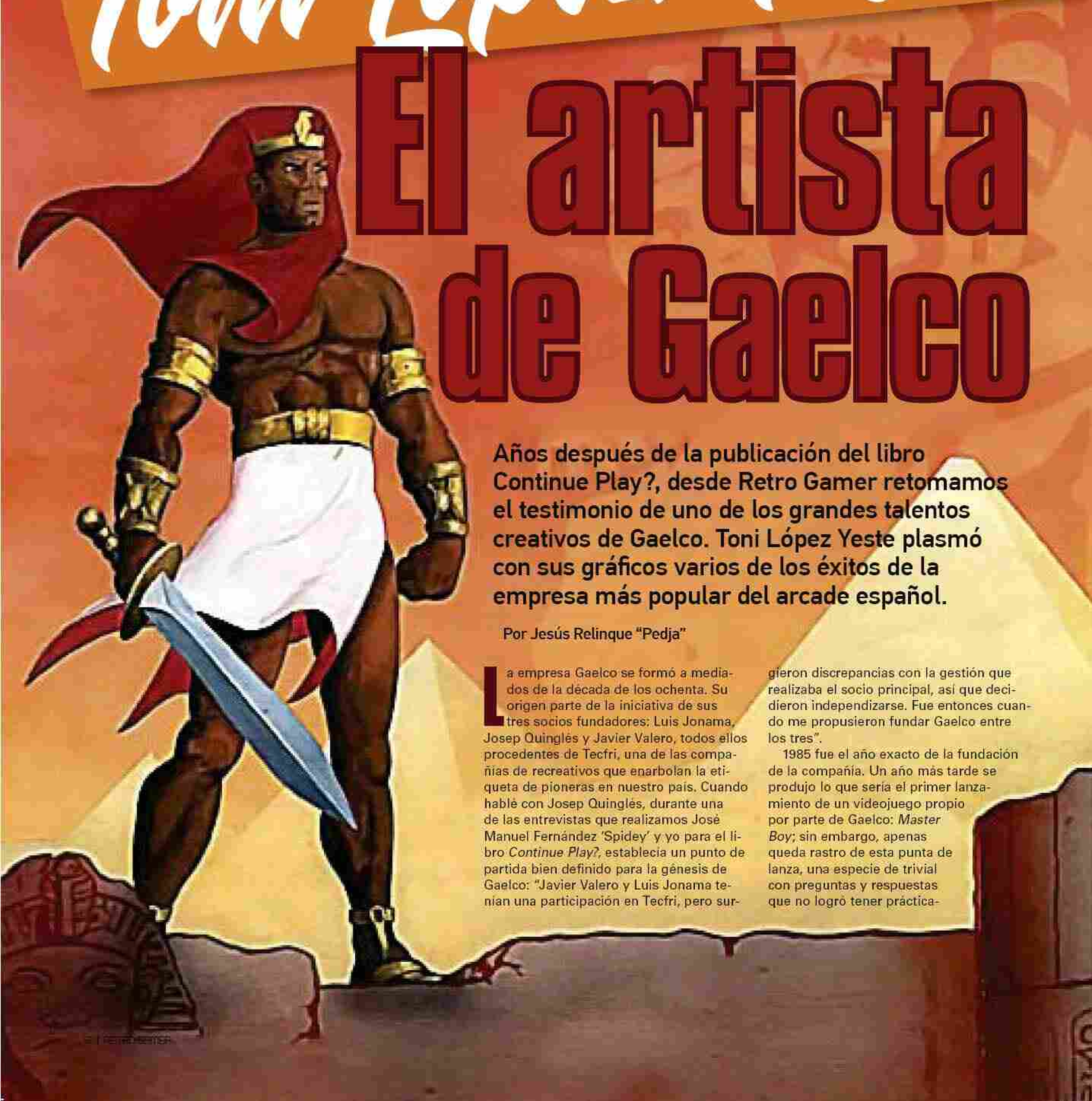
» [Mega Drive] San Francisco totalmente cubierto por la niebla.



» [Mega Drive] Rescate en Nueva York.

Toni López Yeste

El artista de Gaelco

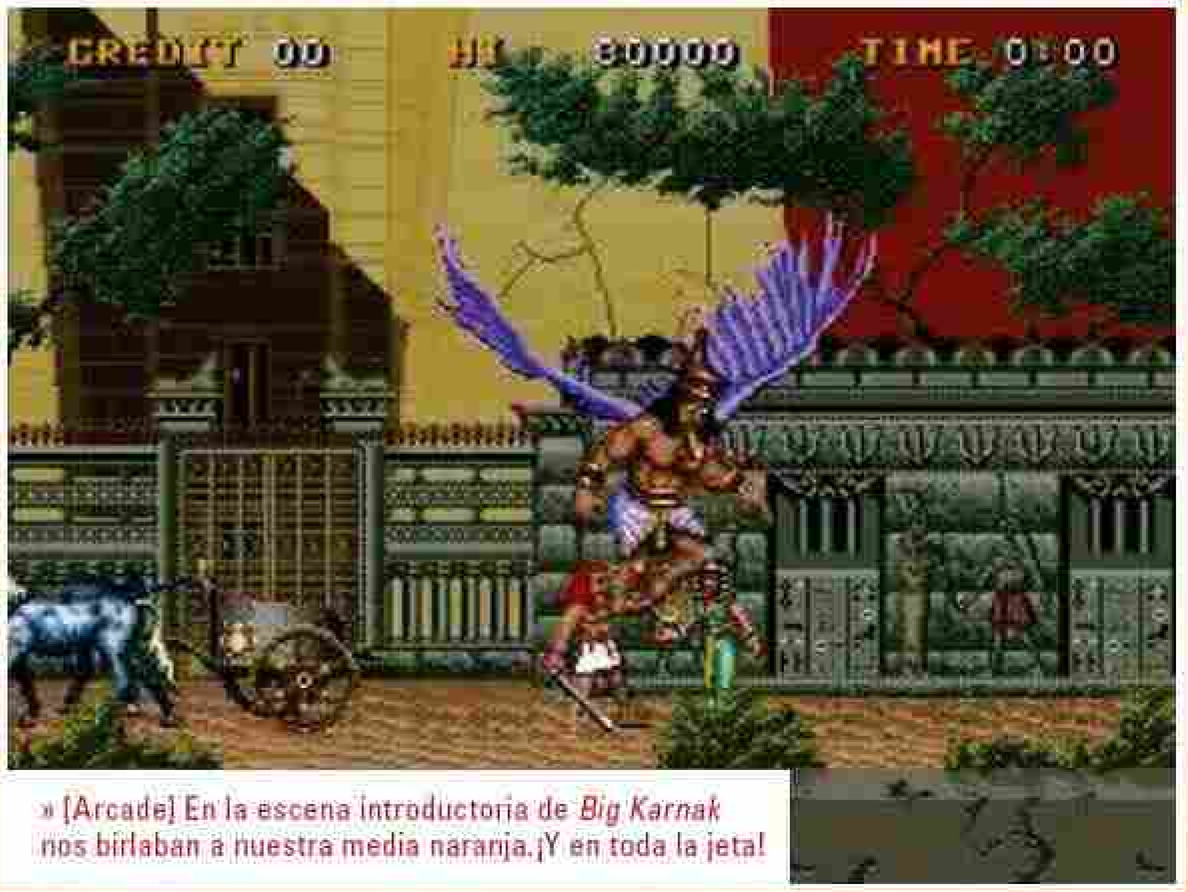


Años después de la publicación del libro Continue Play?, desde Retro Gamer retomamos el testimonio de uno de los grandes talentos creativos de Gaelco. Toni López Yeste plasmó con sus gráficos varios de los éxitos de la empresa más popular del arcade español.

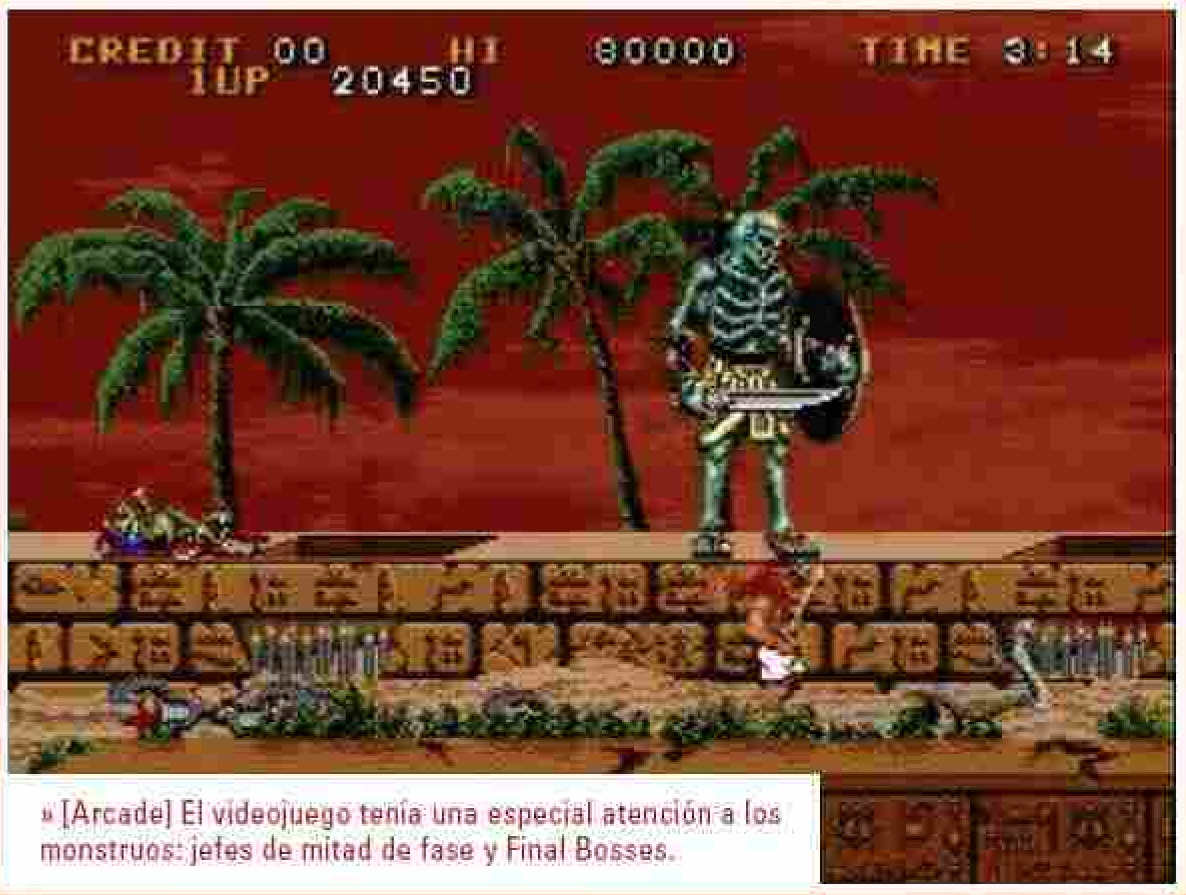
Por Jesús Relinque "Pedja"

La empresa Gaelco se formó a mediados de la década de los ochenta. Su origen parte de la iniciativa de sus tres socios fundadores: Luis Jonama, Josep Quinglés y Javier Valero, todos ellos procedentes de Tecfri, una de las compañías de recreativos que enarbolan la etiqueta de pioneras en nuestro país. Cuando hablé con Josep Quinglés, durante una de las entrevistas que realizamos José Manuel Fernández 'Spidey' y yo para el libro *Continue Play?*, establecía un punto de partida bien definido para la génesis de Gaelco: "Javier Valero y Luis Jonama tenían una participación en Tecfri, pero surgieron discrepancias con la gestión que realizaba el socio principal, así que decidieron independizarse. Fue entonces cuando me propusieron fundar Gaelco entre los tres".

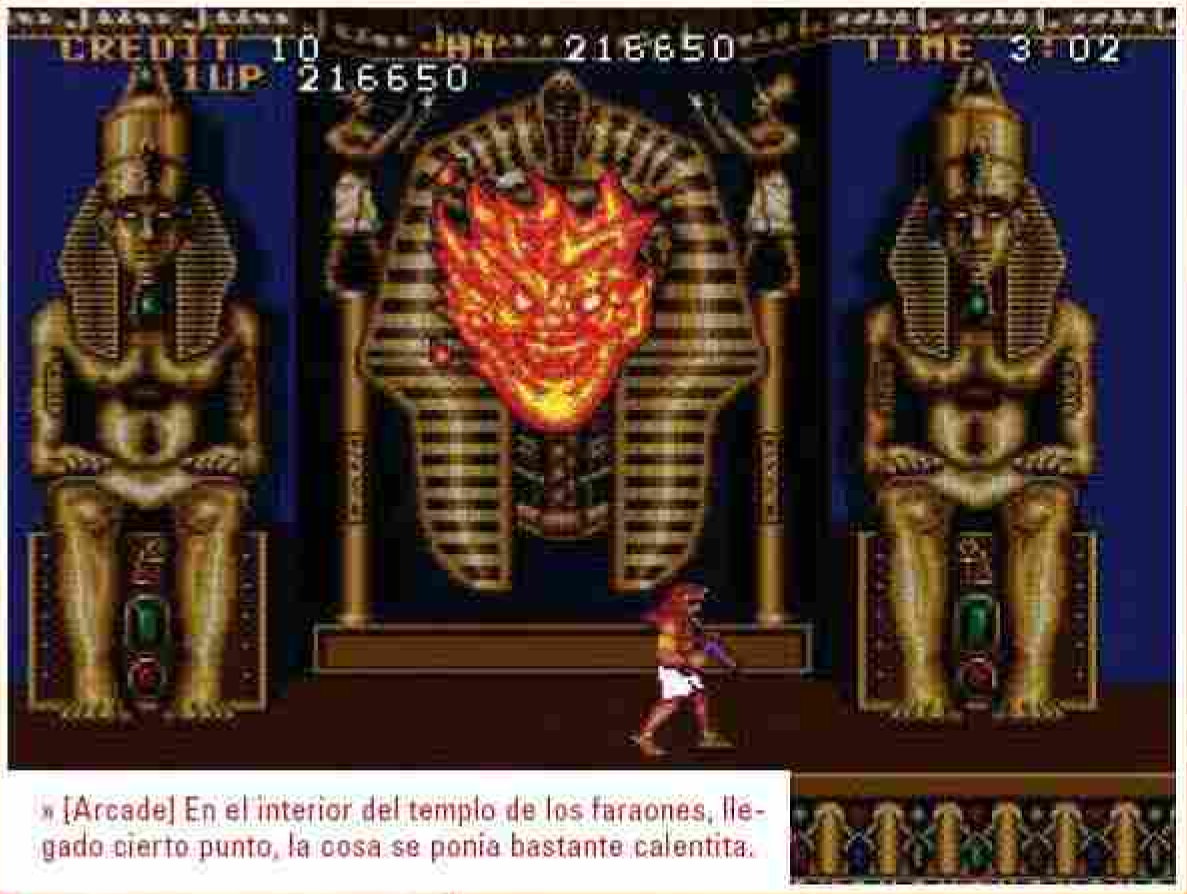
1985 fue el año exacto de la fundación de la compañía. Un año más tarde se produjo lo que sería el primer lanzamiento de un videojuego propio por parte de Gaelco: *Master Boy*; sin embargo, apenas queda rastro de esta punta de lanza, una especie de trivial con preguntas y respuestas que no logró tener práctica-



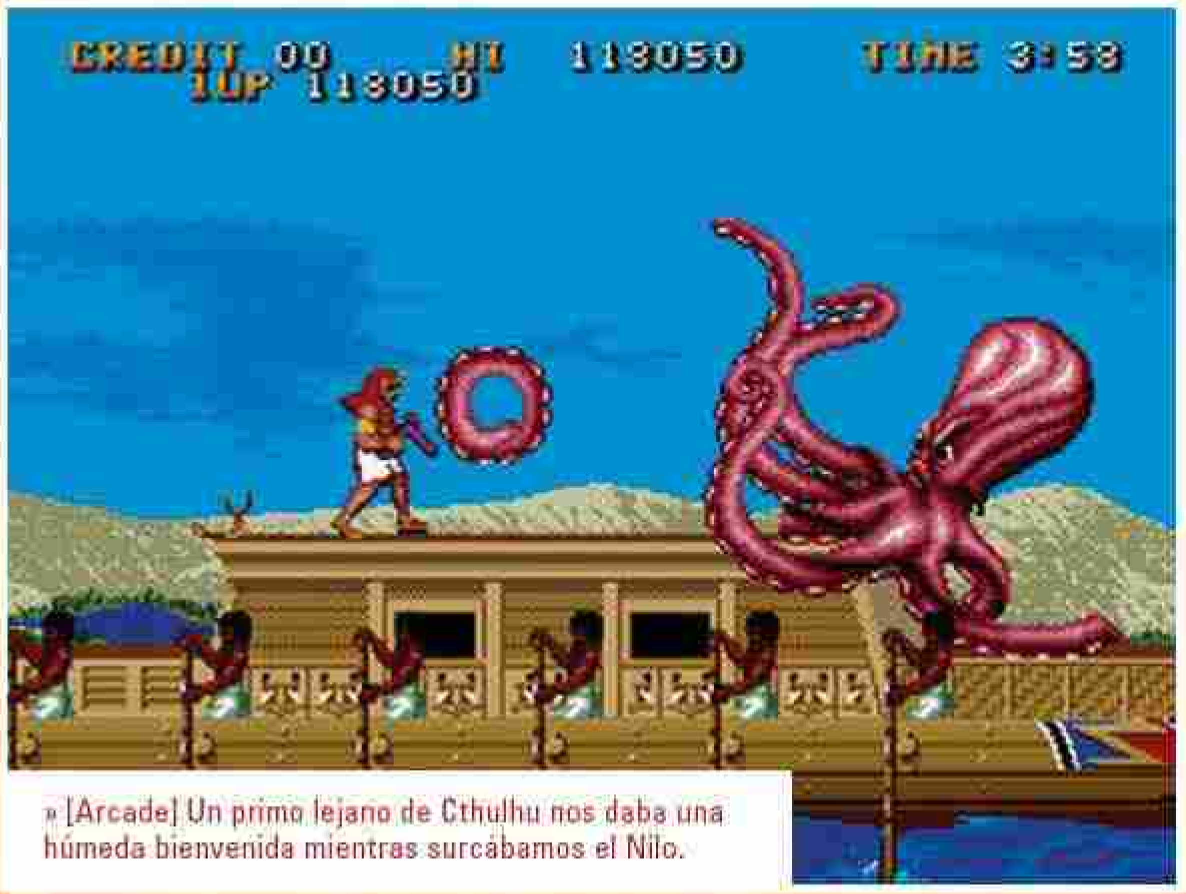
» [Arcade] En la escena introductoria de *Big Karnak* nos birlaban a nuestra media naranja.¡Y en toda la jeta!



» [Arcade] El videojuego tenía una especial atención a los monstruos: jefes de mitad de fase y Final Bosses.



» [Arcade] En el interior del templo de los faraones, llegado cierto punto, la cosa se ponía bastante calentita.

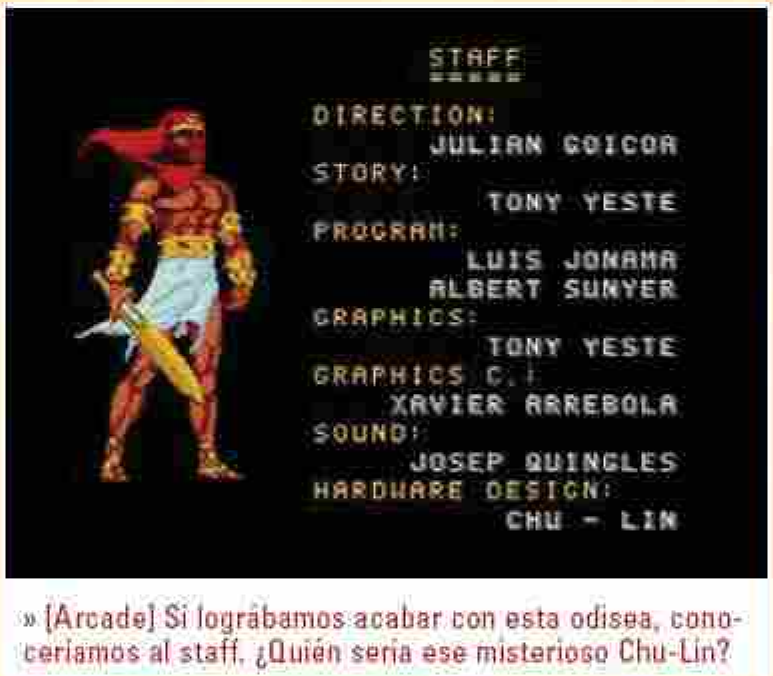


» [Arcade] Un primo lejano de Cthulhu nos daba una húmeda bienvenida mientras surcábamos el Nilo.

mente ninguna repercusión en un mercado en el que los juegos japoneses y norteamericanos pujaban con mucha fuerza. Ante esta situación, los socios de Gaelco sabían que debían ser más competitivos, y para ello comenzaron a reclutar personal cualificado que engrosara una plantilla de creativos destinada a hacer historia en el videojuego español.

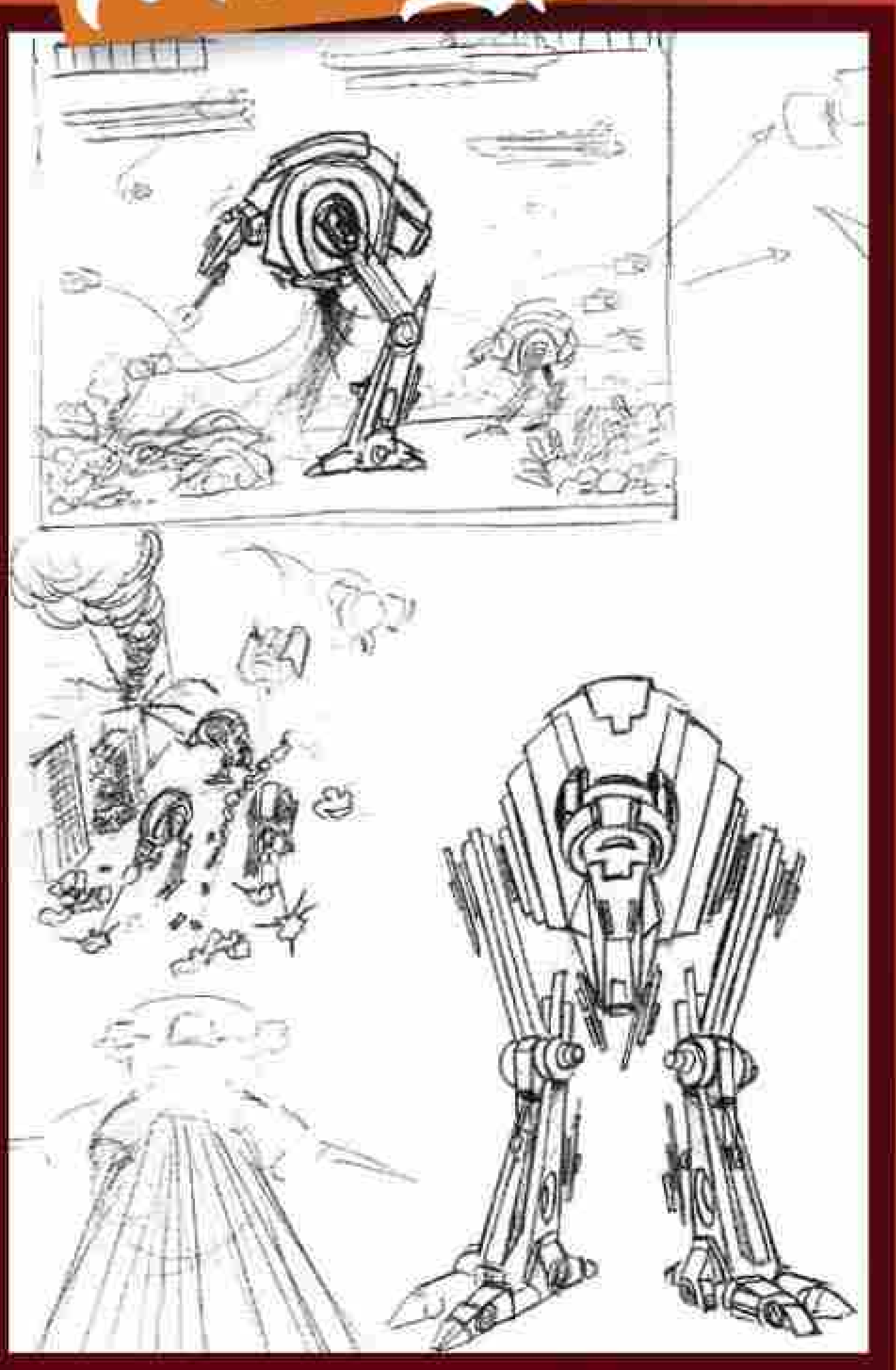
Es aquí donde entra en juego nuestro protagonista, Toni López Yeste. Así nos narra lo que fueron sus primeros pasos en la compañía: "En mayo de 1988 estaba finalizando los estudios de tres años de cómic e ilustración en la academia de Josep Solana, Joso. Fue él mismo quién me puso en contacto con Gaelco. Según lo que me explicó el propio Jose, me hice a la idea de que el trabajo que tendría que realizar para Gaelco serían dibujos para pinballs. Sin embargo, lo que buscaban era un artista para videojuego. Bueno, en realidad, un perfil mucho más completo de lo que se entiende hoy en día por un artista de videojuegos. Tras varias entrevistas y algunas pruebas de dibujo, me solicitaron que les presentara una historia para un juego. Un guion completo con detalles de juego, personajes... Una vez finalizado el guion, realizamos una reunión con todos los jefes y tras exponer la historia del juego y comentar posibilidades y pequeños ajustes, y solo cuando vieron que tenían delante un posible videojuego, fue cuando hablamos de contrato. Fui el primer empleado que contrataron para realizar sus propios videojuegos. Comencé el día 1 de Septiembre de 1988, fecha en la que se puede decir que empezó la producción de *Big Karnak*".

Big Karnak, lanzado en 1991, sería el primer pelotazo de Gaelco, aunque aún estaba en ▶

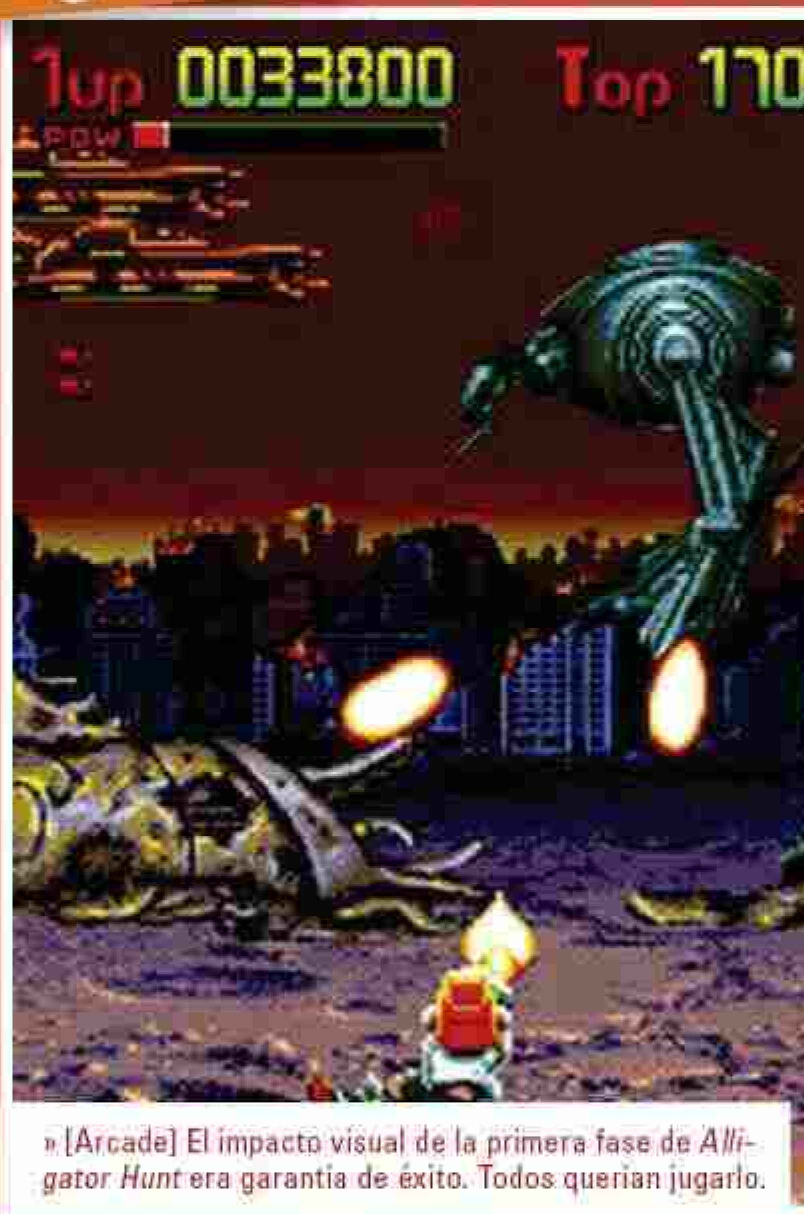


STAFF
DIRECTION:
JULIAN GOICOA
STORY:
TONY YESTE
PROGRAM:
LUIS JONAMA
ALBERT SUNYER
GRAPHICS:
TONY YESTE
GRAPHICS C.:
XAVIER ARREBOLA
SOUND:
JOSEP QUINGLES
HARDWARE DESIGN:
CHU - LIN

» [Arcade] Si lográbamos acabar con esta odisea, conoceríamos al staff. ¿Quién sería ese misterioso Chu-Lin?



» Bocetos preliminares de varios monstruos mecánicos de *Alligator Hunt*, cortesía de Xavi Arrebola.

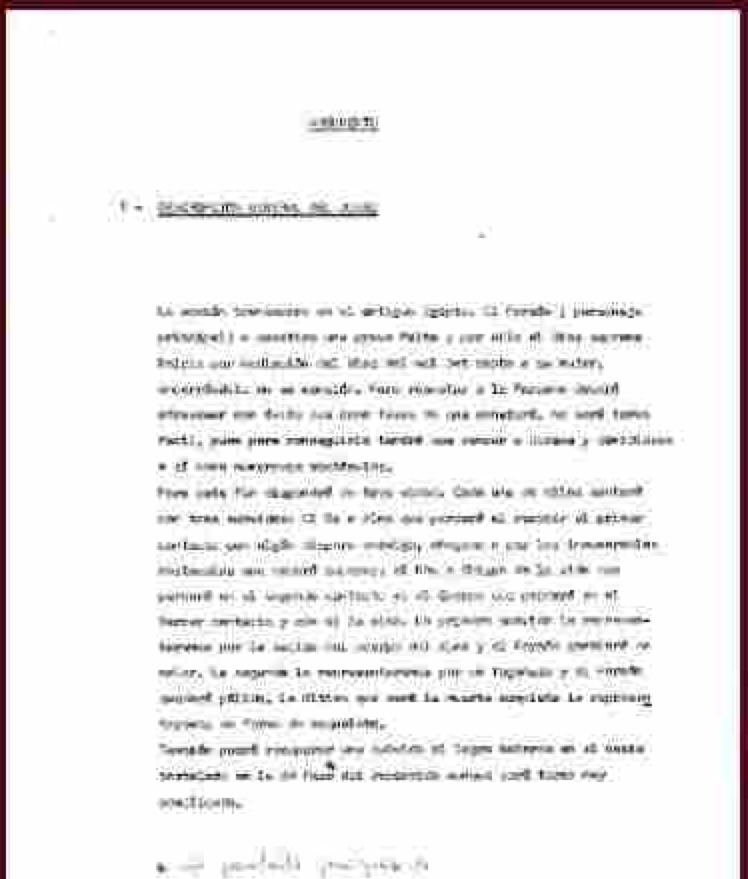


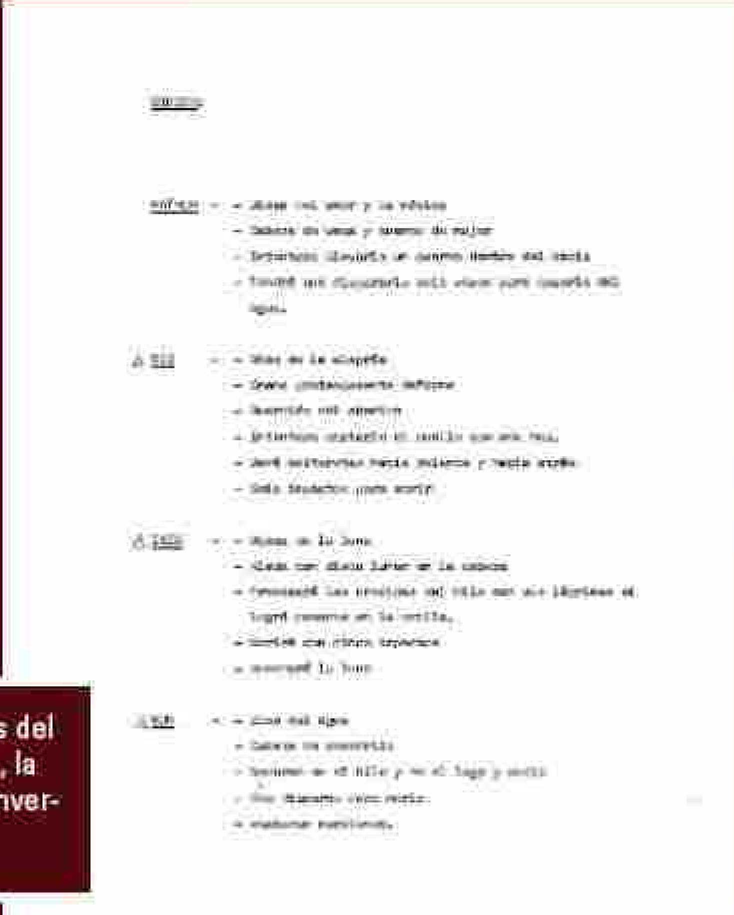
» [Arcade] El impacto visual de la primera fase de *Alligator Hunt* era garantía de éxito. Todos querían jugarlo.

▶ estado embrionario cuando López firmó por la compañía. De hecho, en el guion original del juego tenía un nombre distinto: *Faraón*. En la primera página de dicho documento se describe la situación en la que el jugador iba a situarse tras insertar la primera moneda: "La acción transcurre en el antiguo Egipto. El Faraón, personaje principal, ha cometido una grave falta y por ello el dios supremo Osiris, por mediación del dios del mal Set, ha raptado a su mujer, encerrándola en su mansión". Por supuesto, la misión será rescatar a la prisionera. Resulta curioso el hecho de poder trazar un paralelismo con el punto de partida del clásico de Capcom, *Ghost'n' Goblins*, en el que Sir Arthur, el barbudo caballero medieval, asiste al rapto de su prometida a manos de una entidad diabólica justo antes de comenzar el transcurso de la partida.

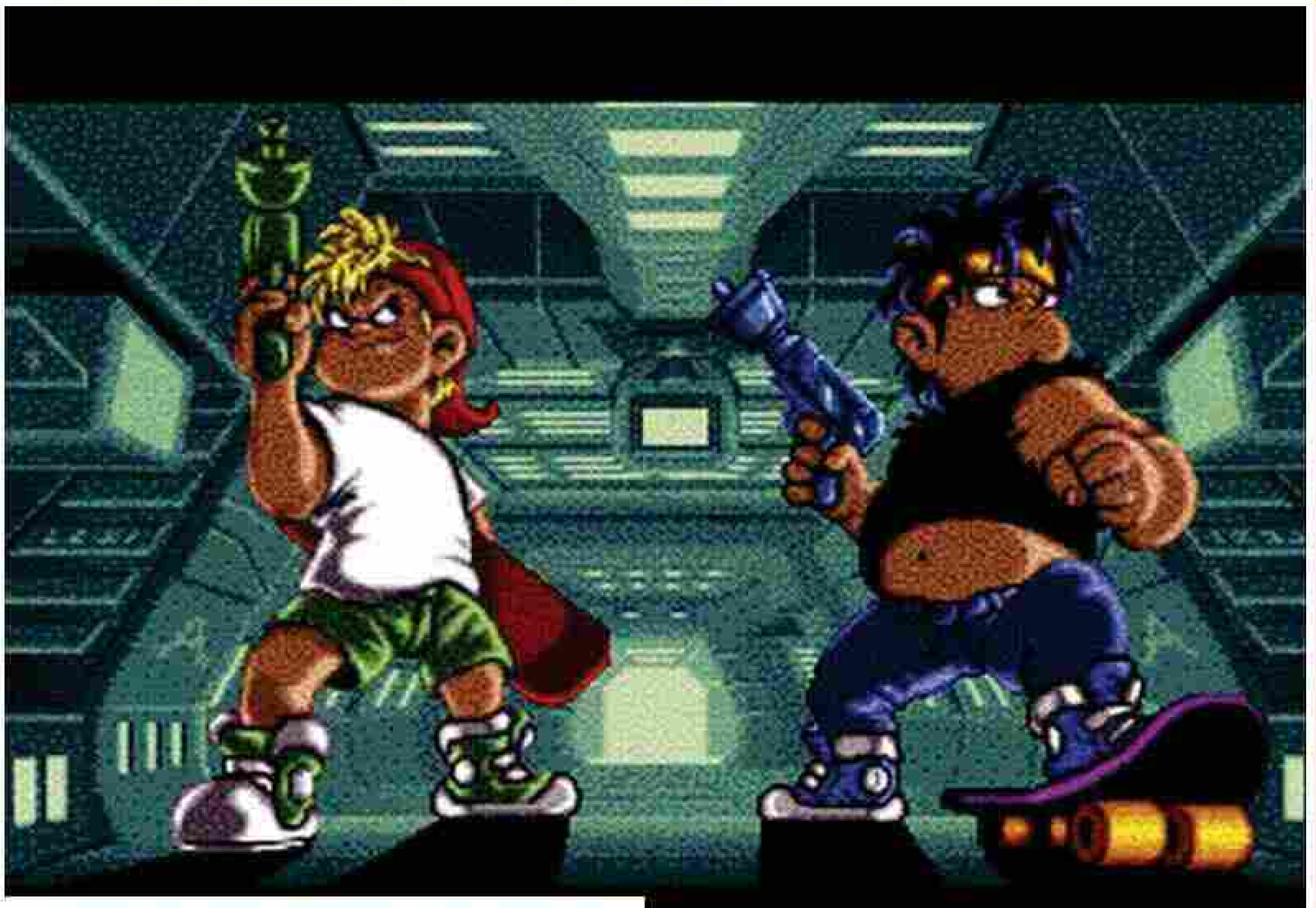
En aquella época, los desarrolladores tiraban mucho de referentes contrastados para poner en marcha sus primeros proyectos, y *Big Karnak* no fue la excepción. Habla López: "Mi experiencia como usuario de video juegos era casi inexistente, así que lo primero que hice, una vez me propusieron preparar el guión, fue pasearme por varios salones recreativos y ver que juegos había en el mercado y estudiarlos. *Ghosts'n'Goblins* fue uno de los que estudié con más detenimiento. Mis referencias, por tanto, fueron juegos de recreativa de aquella época. No tenía ni ordenador personal, ni existía Internet, por lo menos aquí. Mi primer Amstrad no lo tuve hasta después de acabado este proyecto". Si revisamos libros como *Ocho Quilates*, escrito por Jaume Esteve, o la guía de videojuegos españoles de ocho bits que fue *Génesis* podremos encontrar citas de componentes de compañías como Topo o Dinamic que hacían referencia, al igual que López Yeste, a la inspiración de los salones recreativos.

En cuanto a la temática escogida, Egipto siempre da mucho juego gracias a su rica mitología —López Yeste comenta que gracias a ella pudo diseñar múltiples tipos de enemigos— y a la poderosa imagen que proyectan monumentos como las pirámides o las efigies. Sin embargo, no todo fue un camino de rosas en el proceso de desarrollo de *Big Karnak*,

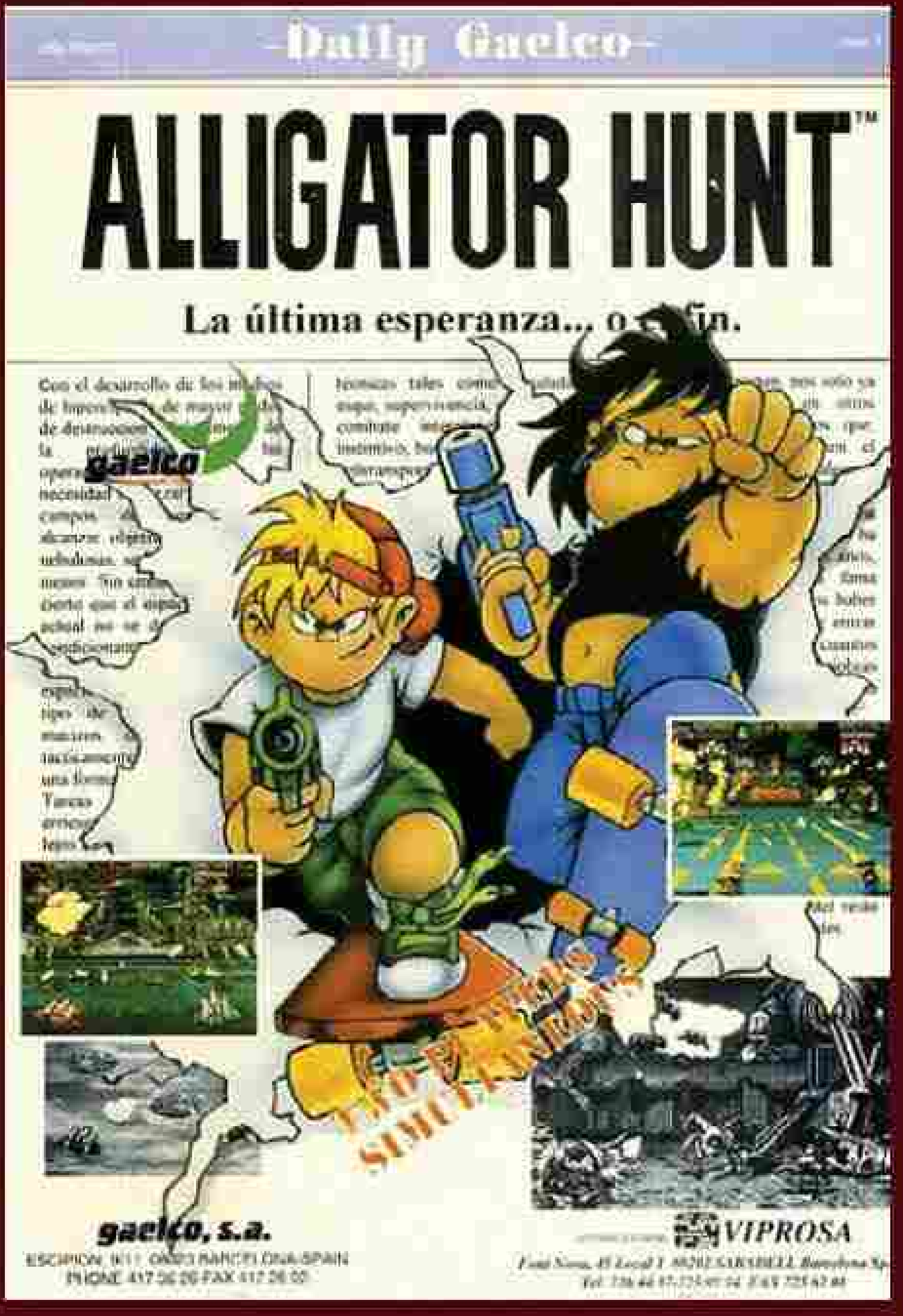




» Algunas de las páginas del guion original de *Faraón*, la idea de juego que se convertiría en *Big Karnak*.

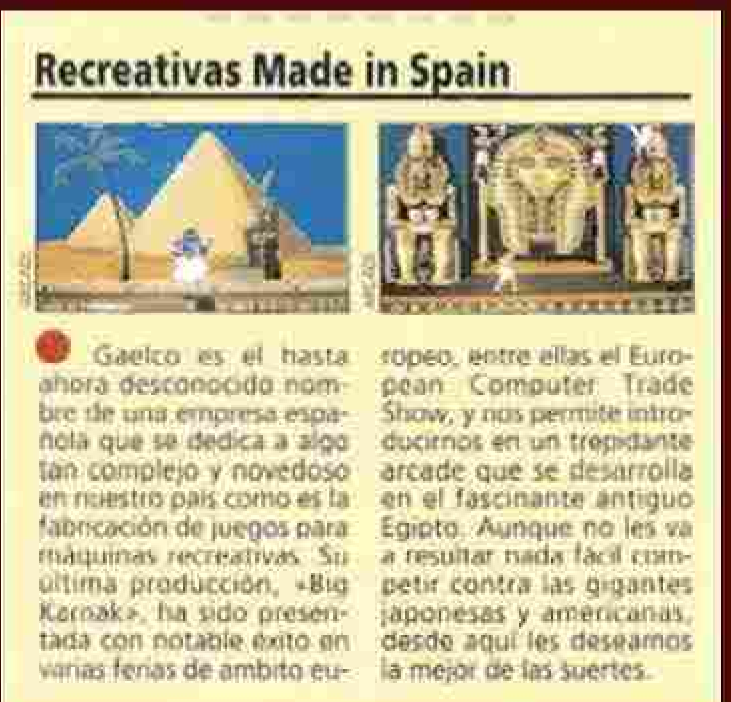


» [Arcade] Gran primer plano de los héroes de *Alligator Hunt*. Un flipe para los que nos molaba el skate.



» En el flyer de juego, una edición del periódico Daily Gaelco anuncia a los chavales que van a salvar el mundo.

Los primeros juegos de Gaelco contaron con una inspiración procedente del mágico universo de los recreativos



Recreativas Made in Spain

Gaelco es el hasta ahora desconocido nombre de una empresa española que se dedica a algo tan complejo y novedoso en nuestro país como es la fabricación de juegos para máquinas recreativas. Su última producción, «Big Karnak», ha sido presentada con notable éxito en varias ferias de ámbito europeo, entre ellas el European Computer Trade Show, y nos permite introducirnos en un trepidante arcade que se desarrolla en el fascinante antiguo Egipto. Aunque no les va a resultar nada fácil competir contra las gigantes japonesas y americanas, desde aquí les deseamos la mejor de las suertes.

» En el número 37 de *Micro Manía*, segunda época, *Big Karnak* y Gaelco protagonizaban una de las noticias..

puesto que, en algunas ocasiones, su principal diseñador encontró dificultades para plasmar en píxeles y líneas de programación sus propias ideas. "Algunos de los puzles y obstáculos que había pensado no se llevaron a cabo, pues no funcionaban en juego. Por ejemplo, en la fase de las Mastabas, donde salta un riachuelo, quise poner una noria de aspas de madera. Al jugarlo vimos que era muy complicado pasarlas y se fueron eliminando palas hasta que se quitó definitivamente. Del guion original, una vez comenzada la producción y su evolución se fueron eliminando y sumando elementos. La profundidad del proyecto inicial era mucho más ambiciosa. Había previsto en el guión ocho fases y se tuvo que recortar a cuatro", comenta López al respecto de las diferencias entre lo que tenía pensado y lo que finalmente acabó siendo. Con todo, *Big Karnak* estaba muy bien cuidado en todos sus aspectos, gráfico y jugable incluidos, tenía una dificultad bien medida y enganchaba a la hora de ir superando niveles para derrotar nuevos enemigos y superar retos.

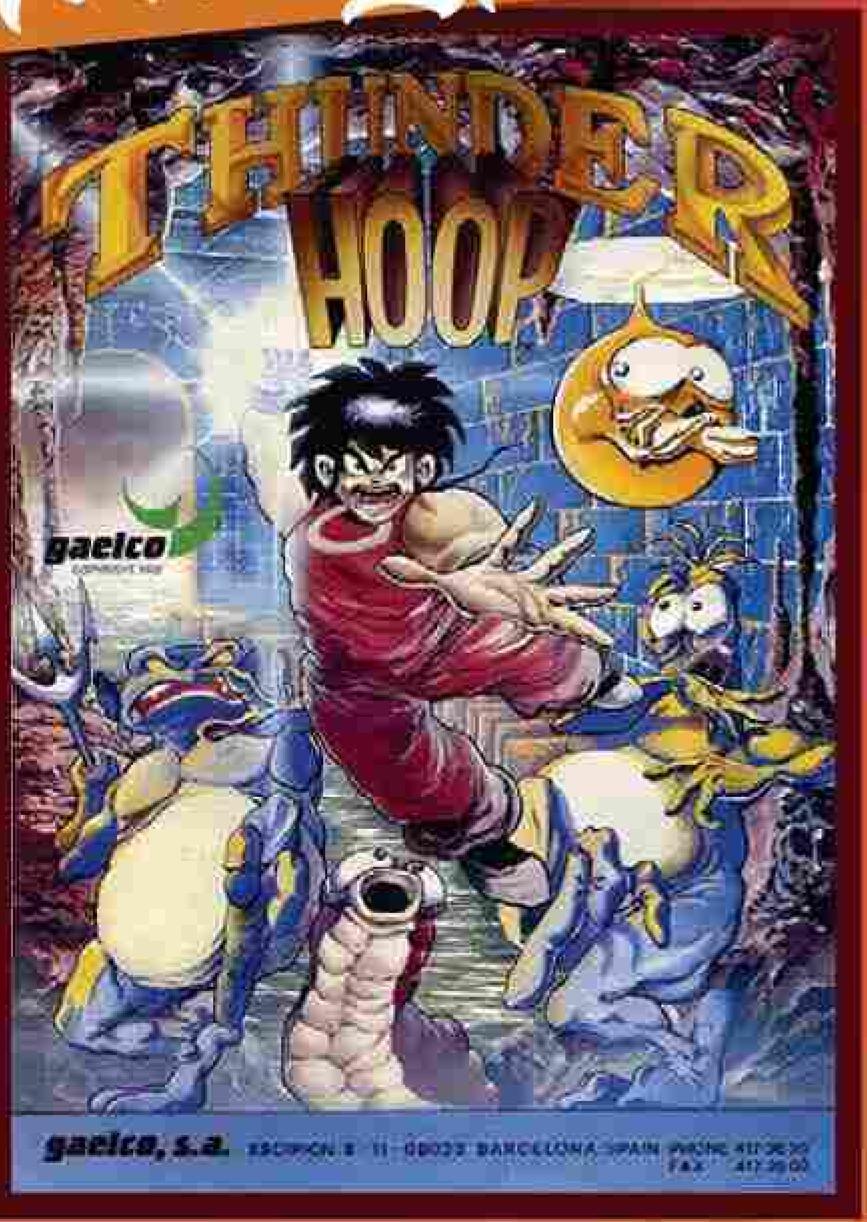
LA CAZA DEL LAGARTO

López Yeste participó en numerosos proyectos de Gaelco durante los diecisiete años en los que estuvo enrolado en la empresa. Forma parte del staff técnico de *Thunder Hoop* (1992) y *Thunder Hoop II: Strikes Back* (1993), dos títulos que conforman una bilogía con ejemplares muy diferentes entre sí. El primero era un plataformas de acción muy similar al *Toki* de TAD Corporation, solo que el protagonista no era un simio, sino un personaje con mono rojo y mucho pelo al que le gustaba tirar bolas de fuego. Muchos creían estar jugando directamente con Son Goku en este arcade, y era toda una gozada. La segunda entrega de *Thunder Hoop* era una especie de *Contra* con acción frenética y modelos de personaje enormes, aunque su éxito fue mucho menor que el que cosechó la primera parte.

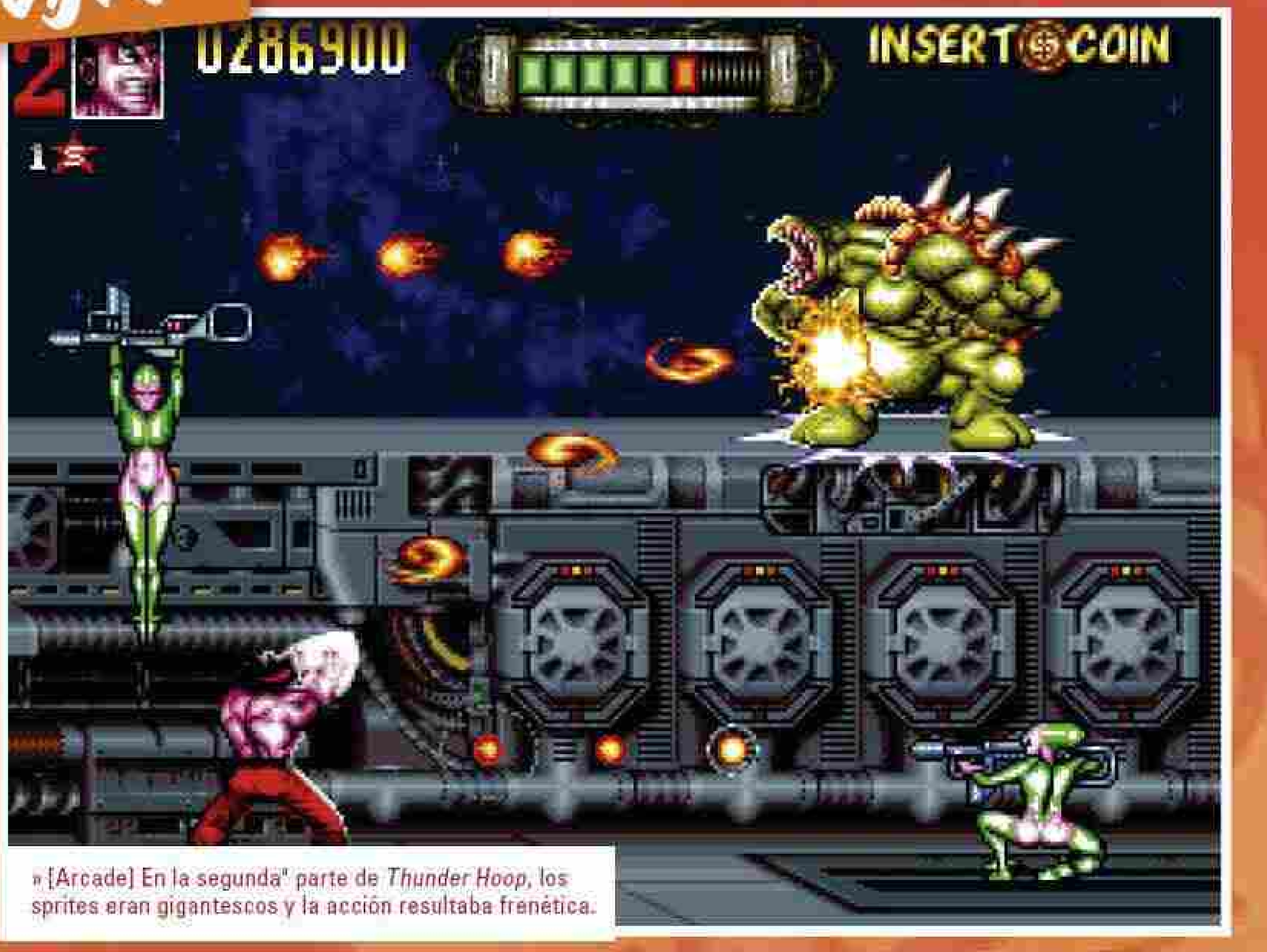
Fue en 1994 cuando llegó *Alligator Hunt*, título que se empezaba a acercar peligrosamente al límite en el que los juegos iban a cambiar para siempre, cuando los gráficos bidimensionales de toda la vida dejarían paso a los motores 3D. *Alligator Hunt* aún explotaba el tipo de gráfico tradicional, aunque usaba varias técnicas que le daban una vuelta de tuerca a lo que estábamos acostumbrados a ver. A partir de este juego, López Yeste se centró más en labores artísticas sin dejar de colaborar en las jugables. "En aquellos tiempos, estábamos preparando la metamorfosis del 2D al 3D y yo estaba participando en la preparación del software y protocolos de dicho proceso.

En *Alligator Hunt* supervisé y realicé la dirección artística a los artistas que ▶

Toni López Yeste

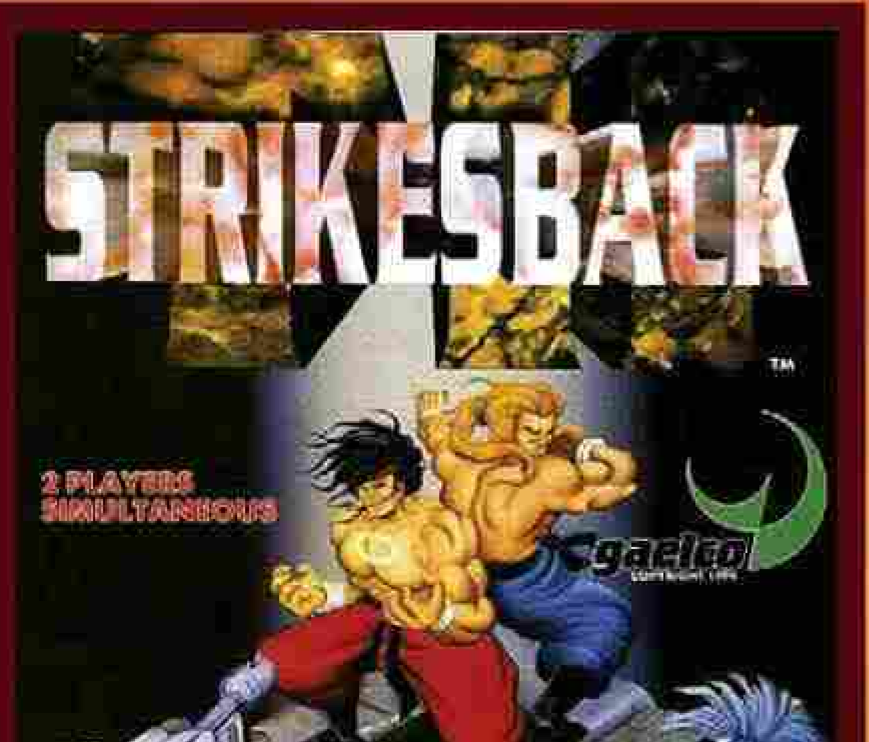

THUNDER HOOP
gaelco
gaelco, s.a. ESCIPION 9 - 11 - 08023 BARCELONA - SPAIN PHONE 417 36 26 FAX 417 28 02

» Brutal flyer de *Thunder Hoop*. El protagonista era clavado a *Son Goku* y muchos disfrutamos con sus ondas vitales.



» [Arcade] En la segunda° parte de *Thunder Hoop*, los sprites eran gigantescos y la acción resultaba frenética.

Toni López Yeste participó tanto en la primera época de Gaelco con juegos 2D como en la fase 3D de la compañía


STRIKESBACK
TM
2 PLAYERS SIMULTANEOUS
gaelco
gaelco, s.a.
ESCIPION, 9/11 08023 BARCELONA - SPAIN PHONE 417 36 26 - FAX 417 28 02

» En el flyer de *TH Strikes Back* veíamos una clara referencia a la fisonomía y los colores del dúo de *Contra*.

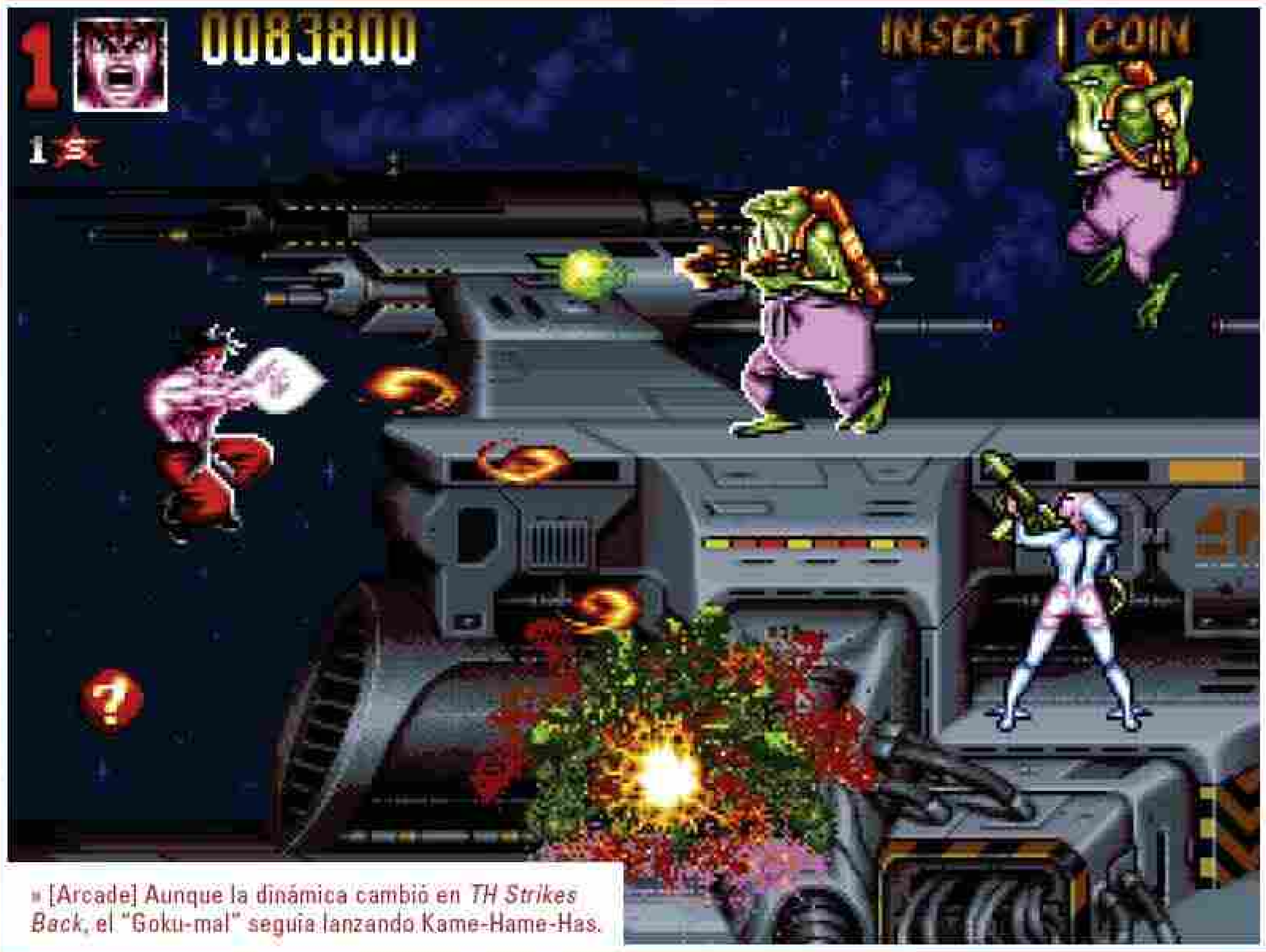
▶ realizaban entornos y efectos especiales, como lluvia de meteoritos o reflejos en el agua. Realicé la nave del jugador principal, con todas sus posiciones y giros. También la pista de despegue para dar la sensación de velocidad, creo recordar que en un bucle de 16 pasos y con otros 16 de terminación. Alguna nave enemiga, meteoritos, algunos fondos y escenarios... Para los objetos 3D utilicé un programa muy rudimentario que te permitía trabajar con primitivas y manipularlas. Nada que ver con *3DStudio Max* o *Maya*. Fue el primer juego de Gaelco en el que se utilizó gráficos 3D de forma pre-render", comenta el diseñador.

Alligator Hunt era un brutal acercamiento al estilo de juego que habíamos podido disfrutar en recreativas como *Cabal* o *Blood Bros*: perspectiva en tercera persona, desplazamiento sobre eje horizontal del personaje y un punto de mira que podíamos mover para apuntar a los diversos enemigos que iban saliendo durante el juego. Al principio encarnábamos a dos chavales con monopatín en un escenario post-apocalíptico con un toque a lo *War of the Worlds* de H.G. Wells. En un momento dado, los protas se metían en un hangar, tomaban el control de una nave espacial y ponían en práctica sus conocimientos de pilotaje, aprendidos a toda pastilla con algún curso CEAC, homenajeando de paso a la fase de despegue de *Ambush* (Tecfri, 1983), un título que firmaron Valero, Jonama y Quinglés, los socios de Gaelco. Después de aquello, la mecánica de los niveles seguía imperturbable, pero aquello de manejar aeronaves propiciaba la sensación de haber desbloqueado un juego nuevo. Si lográbamos llegar a completar el juego, una sorpresa simpática nos aguardaba. "Es cierto" comenta López Yeste. "Al final del juego se mostraba una imagen con las caras de los participantes del equipo. No era la primera vez que se hacía. Por ejemplo, en *Thunder Hoop II: Strikes Back* salíamos detrás de un bloque de piedra que rotaba".

RECUERDOS DE GAELCO

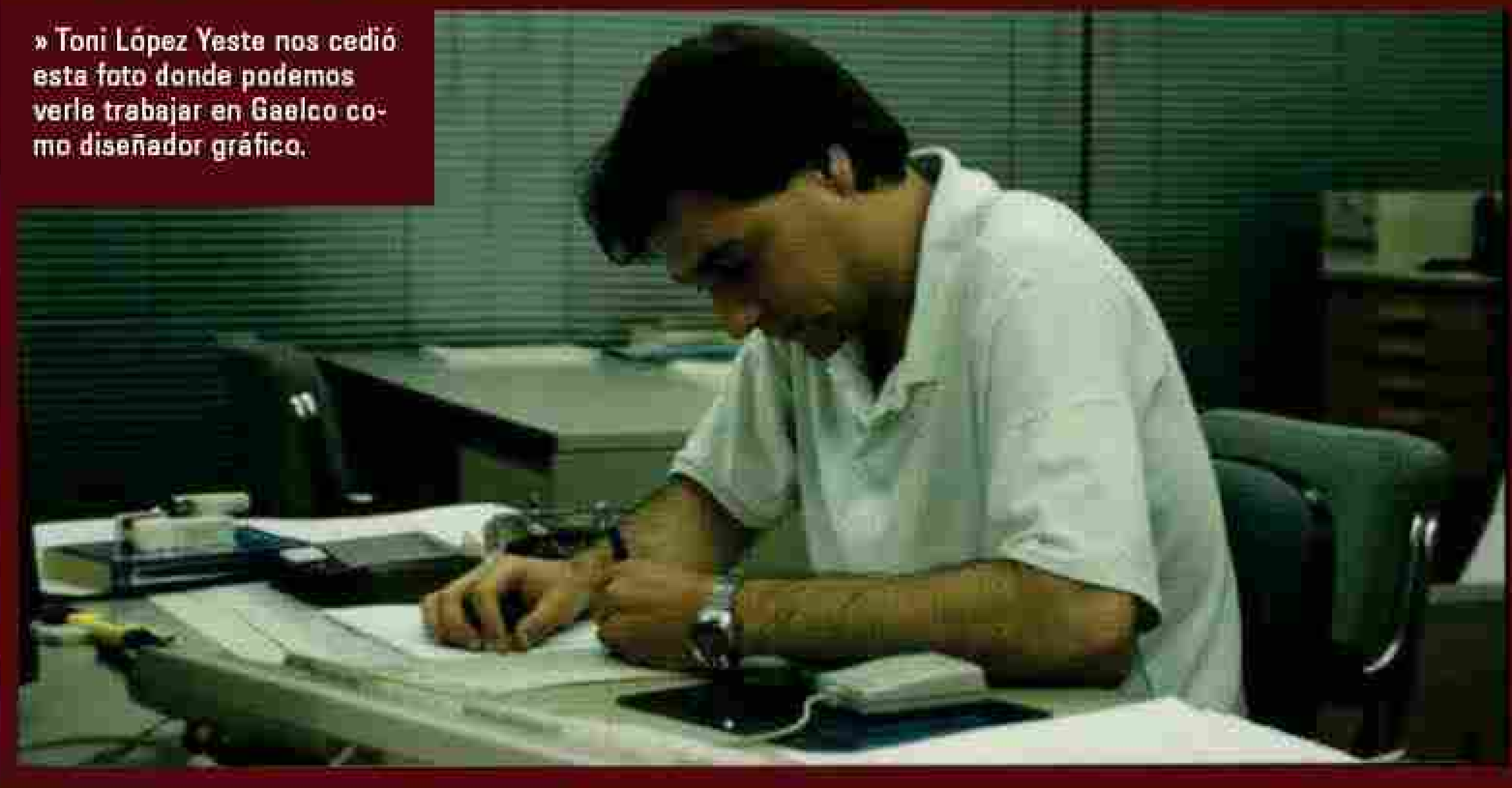
Tras *Alligator Hunt*, Toni López entró de lleno en la segunda época de Gaelco, ya con motores tridimensionales: *Speed Up* (1996), *Radikal Bikers* (1998) o *Ring Riders* (2004) fueron algunos de los más destacados de ese tramo de la compañía, siendo *Gaelco Championship Tuning Race* (2005) el último proyecto en el que colaborase con ellos.

López Yeste conserva gratos recuerdos de su experiencia trabajando en Gaelco. Como él mismo



» [Arcade] Aunque la dinámica cambió en *TH Strikes Back*, el "Goku-mal" seguía lanzando Kame-Hame-Has.

La factoría Gaelco logró conjugar creatividad, talento y esfuerzo a lo largo de toda su historia. Su legado lúdico es incuestionable



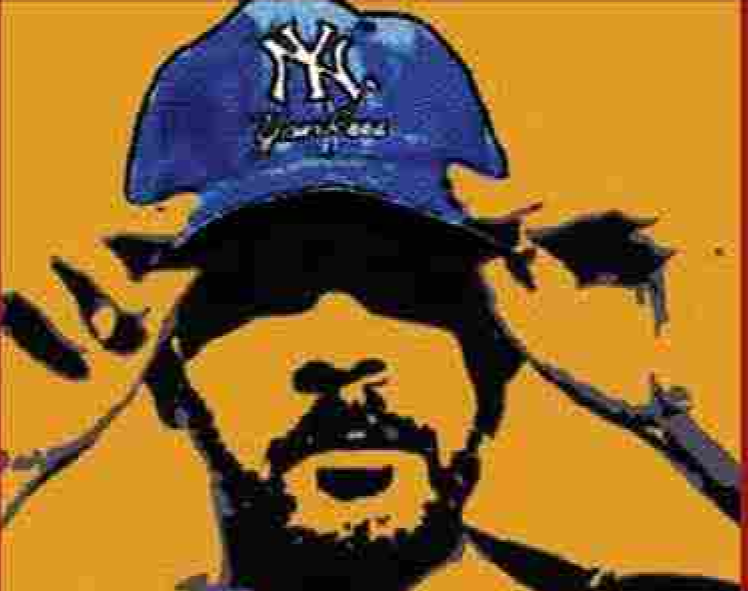
» Toni López Yeste nos cedió esta foto donde podemos verle trabajar en Gaelco como diseñador gráfico.

relataba, la época en la que la empresa comenzó a labrarse un nombre en el mercado del videojuego arcade fue muy especial, ya que sus componentes tuvieron que currar muy duro para intentar plantarle cara a las todopoderosas compañías japonesas y norteamericanas que copaban el sector. "Ahora la creación de videojuegos está muy estructurada, pero entonces comenzamos desde casi cero. Cierto que teníamos las referencias de otros juegos que se habían hecho fuera, pero aquí no existía formación reglada. Fuimos autodidactas, aprendiendo día a día como se creaba un video juego. Con el método científico de ensayo, error y acierto".

Todo aquel que haya probado el maravilloso catálogo de títulos que atesora Gaelco a sus espaldas, acercándose a un legado que perdura con el paso del tiempo, podrá poner en valor todo lo que salió de aquella factoría en la que se conjugaban creatividad, talento y elevadísimas dosis de esfuerzo invertido a lo largo de los años. ✱

*** RetroGamer España quiere agradecer a Toni López su colaboración y a Xavi Arrebola por las imágenes que nos cedió para complementar el artículo.**

Arrebola, otro crack del diseño



Arrebola entró en Gaelco en Octubre de 1989, poniendo al servicio de la empresa todo su potencial como diseñador gráfico. En cuanto ingresó en Gaelco, formó equipo con Toni López para realizar *Big Karnak*, encargándose de los personajes. Según Arrebola, «había dos diseñadores gráficos, un programador, un responsable de audio y un ingeniero de hardware». A partir de entonces, Arrebola fue pieza clave en el éxito de Gaelco: «El diseño y producción propia del hardware de los juegos fue una de las claves para que Gaelco fuera posicionándose en un mercado local inexistente hasta el momento, donde únicamente se importaban productos japoneses y americanos», comenta Xavi Arrebola.

nihon Falcom

Desde los primeros ordenadores hasta las consolas actuales, ha sido una de las desarrolladoras de RPG más prolíficas de Japón. Recordamos la historia de Falcom junto a su presidente, Toshihiro Kondo.

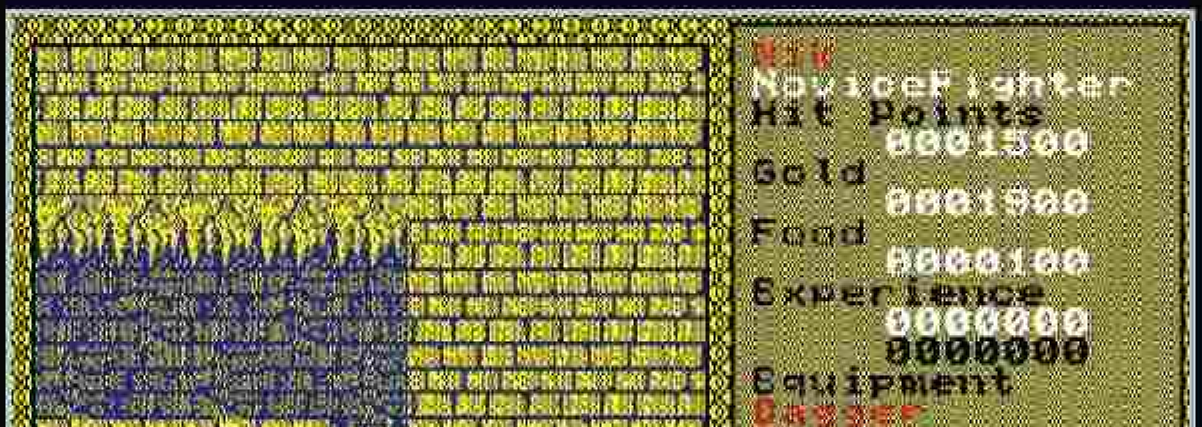
Texto de Nick Thorpe

»Toshihiro Kondo promocionando el último juego de Falcom, *Trails Of Cold Steel III*.

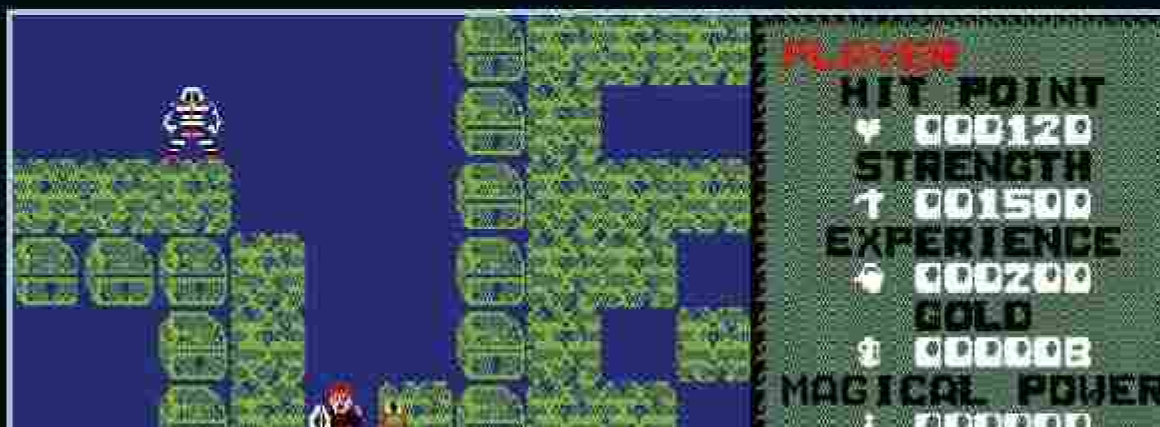
Cuando la mayoría de los jugadores occidentales piensan en los titanes del negocio de los juegos de rol japoneses, hay ciertos nombres que naturalmente vienen a la mente. Square y Enix, incluso antes de su fusión, serían nuestra primera opción gracias a *Final Fantasy* y *Dragon Quest*, y la popularidad de la saga *Persona* podría también arrastrar a Atlus a tu cabeza. Pero apostaríamos a que Falcom no se te ocurriría automáticamente, y eso la compañía lleva activa desde 1982 y ha desarrollado algunos de los juegos más queridos del género.

Gran parte de la culpa se debe a la historia temprana de la compañía. Nihon Falcom Co Ltd, para darle su nombre completo, fue fundada en marzo de 1981 por Masayuki Kato. La compañía incursionó en empresas comerciales relacionadas con la informática, como una tienda minorista al estilo de Apple durante su primer año de existencia, y lanzó su primer juego en el verano de 1982. Durante los años ochenta, Japón fue como el Reino Unido en ese sentido. Tenía una gran escena de ordenadores personales dominada por fabricantes nacionales, y fue este campo en el que Falcom eligió competir. *Galactic Wars* se lanzó inicialmente para el NEC PC-8801, y los juegos posteriores debutarían en ese formato o en Sharp X1 antes de abrirse a formatos más populares, como la familia Fujitsu FM-7 y MSX.

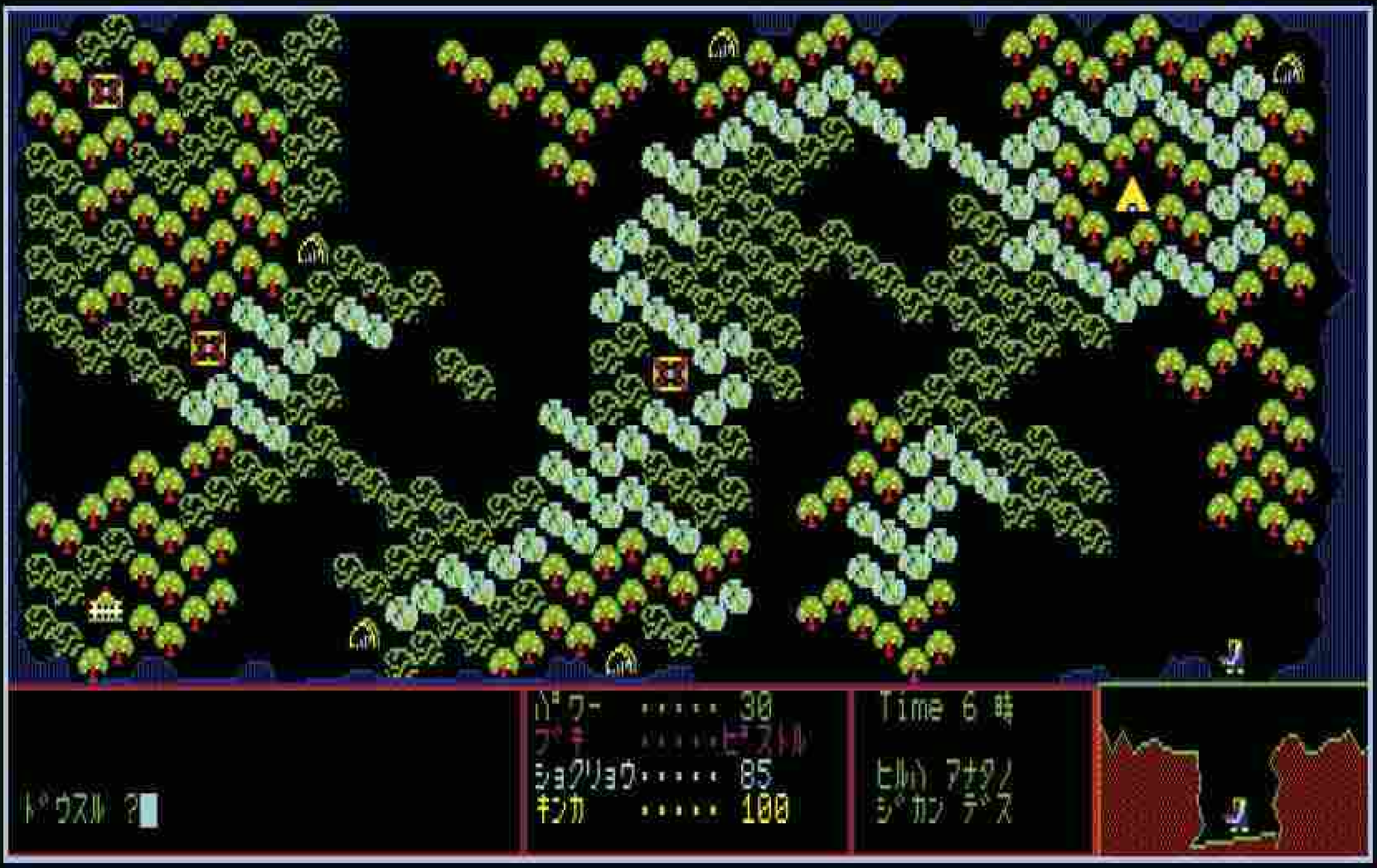
Falcom se convirtió rápidamente en una distribuidora popular en la escena informática japonesa, aunque es importante contextualizar eso. "No mucha gente los tenía porque eran muy caros", explica Toshihiro Kondo, presidente de Nihon Falcom. Eran bastante más caros que los ordenadores similares del Reino Unido, como el BBC Micro Model B, y fueron notablemente menos populares que la Famicom en Japón, con ventas medidas en cientos de miles en lugar de millones. "Sin embargo, en la escuela primaria y secundaria, de toda la clase, generalmente había cuatro o cinco niños que podían hacer que sus padres compraran uno. Y a todos esos niños les gustaban los juegos de Falcom". Así que, aunque no estaba nadando en el estanque más grande, Falcom era claramente un gran pez. ¿Cómo llegó a



»[PC-8801] *Xanadu* fue un juego muy popular en Japón, vendiendo más de 400 000 copias.



»[PC-8801] *Dragon Slayer* fue uno de los primeros juegos de rol y acción de Falcom.



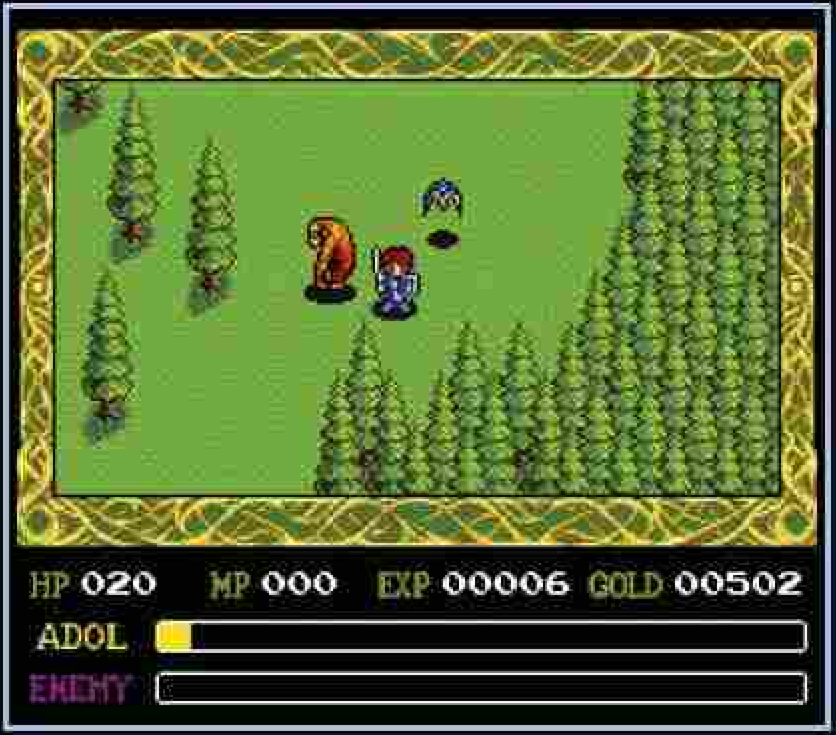
»[PC-8801] *Panorama Island* fue el primer juego de rol de Falcom: si quieres jugarlo, es imprescindible saber japonés.

> “En ese momento, se pensaba que cuanto más difícil era el juego, mejor era. Que ser realmente difícil era algo bueno”
> Toshihiro Kondo

ese estatus? “No estaba en la compañía en ese momento, así que no puedo darte una respuesta al 100 %”, aclara Kondo. “Pero tengo la sensación de que no había muchos otros jugadores, por lo que todos los que se lanzaron recibían mucha atención”. Hablando con el Sr. Kato, el fundador de la compañía, mencionó que fue un período donde casi todo lo que se hacía se vendía”.

Fue en esta época cuando Falcom firmó su asociación con los juegos de rol. *Dragon Slayer* trasladó a la compañía al espacio de juegos de rol y acción, y *Xanadu* ganó múltiples premios en la prensa japonesa. La compañía se puso a producir más juegos de rol y rápidamente comenzó a tratar el género como su enfoque principal. “Esto es especulación mía, pero dentro de todo esto hicieron *Ys I & II* y luego los primeros juegos de *Legend Of Heroes*, y fueron grandes éxitos, lo hicieron realmente bien”, responde Kondo cuando les preguntamos por qué la compañía eligió centrarse en este género. “Mientras que antes llevaba aproximadamente medio año desarrollar un juego, de repente el tiempo se disparó a uno o dos años, así que creo que, debido a que esos juegos tuvieron semejante éxito, y les llevó más tiempo facturarlos, querían continuar en esa dirección y los otros desarrollos se abandonaron”.

Hubo una serie de cualidades que ayudaron a que los juegos de Falcom destacasen a finales de los años ochenta. Para Kondo, fue la voluntad de la compañía de seguir su propio camino creativo. “En ese momento se creía que cuanto más difícil era el juego, mejor era, que ser realmente difícil era algo bueno”, explica. “Los juegos de *Ys* se hicieron pensando eso, ya que es un juego que cualquiera, si se esfuerza, es capaz de pasarse. Creo que esa podría ser una de las características de esos primeros juegos de Falcom: que, aunque la tendencia fuera una cosa, hacían todo lo contrario”. Esto no fue solo en relación con la dificultad, como continúa contándonos. “Otro ejemplo es la saga *Legend Of Heroes*. Se trataba de un período en el que todos se centraban en gran medida en los gráficos. En ese momento, el Sr. Kato podría haber dicho: ‘Todos están haciendo gráficos, ¿por qué no hacemos un juego que se centre en la historia?’. Esto fue, de nuevo, en contra de la tendencia prevalente”. ▶



»[PC Engine] *Ys IV* no fue desarrollado directamente por Falcom, ya que la compañía se centraba en desarrollar para ordenadores.

TIMELINE

1981	Masayuki Kato funda Nihon Falcom en marzo..
1982	Falcom lanza su primer juego en junio, un juego de estrategia para PC-8801 llamado *Galactic Wars*.
1983	*Panorama Island*, el primer RPG de Falcom, se lanza en diciembre.
1984	El primer juego de la saga Action RPG *Dragon Slayer* se lanza en noviembre.
1985	*Xanadu* bate récords de ventas de juegos de ordenador en Japón, vendiendo más de 400 000 copias.
1988	Falcom lanza su propia publicación de CD para promocionar sus bandas sonoras de juegos.
1994	Falcom comienza el desarrollo de juegos para consola, lanzando *The Legend Of Xanadu* para PC Engine y *Popful Mail* para SNES.
1995	*Revival Xanadu* se convierte en el primer remake de Falcom.
1996	Falcom deja de centrarse en desarrollar juegos para PC-98.
1998	Se celebra un torneo de *Vantage Master* en Taiwán, enfrentando a los campeones japoneses, coreanos y taiwaneses.
2003	Falcom cotiza en la Bolsa de Tokio.
	Ys VI: The Ark Of Napishtim pone fin a una pausa de 8 años.
2004	*The Legend Of Heroes: Trails In The Sky* comienza la subsaga *Trails*.
2005	*Sorcerian Online* se convierte en el primer juego en línea de Falcom.
2007	El concierto Falcom Live 2007 en Tokio celebra los 20 años de la saga *Ys* y congrega a más de 1.000 fans.
2009	*Trails In The Sky* se adapta al manga, y una versión de cómics de *Ys* está disponible en la sección de cómics de Yahoo!
2012	Falcom lanza más de 4.000 pistas de audio en la tienda iTunes.
2012	*Trails In The Sky SC* se lanza en PSP en inglés después de años de trabajo de localización, con un guion más extenso que *Guerra y Paz*.
2017	Falcom desarrolla *Trails Of Cold Steel III* exclusivamente para PS4.

TRAILS OF COLD STEEL III

KONDO HABLA SOBRE EL ÚLTIMO RPG DE FALCOM QUE NOS HA LLEGADO

Aunque es un juego nuevo, *Trails Of Cold Steel III* tiene una gran herencia: como parte de la saga *Legend Of Heroes*, se remonta a finales de los años ochenta. "La saga global de la que *Trails* es parte, *Legend Of Heroes*, comenzó como una reacción a la tendencia de mejorar la fidelidad gráfica", dice Kondo. "La idea era: 'Bueno, si tenemos, aunque sea, a un escritor con talento, que sea esa persona quien escriba la historia y use todos sus conocimientos y habilidades. Eso es algo que podría ser único". Como resultado, la saga se ha hecho famosa por sus detalladas historias: los juegos de *Trails In The Sky* tenían cada uno más de 1'5 millones de caracteres japoneses en sus guiones.

Afortunadamente, no necesitas saber todo lo que ha pasado en los últimos 30 años, ya que este último juego sigue la historia que comenzó en *Trails Of Cold Steel* de 2013, y tiene una guía práctica para ponerte al día si te perdiste algo anterior de la saga. "En términos de la historia general, es un gran momento de cambio. El 1 y el 2 se ocuparon de los acontecimientos que ocurrían dentro del imperio de Erebonia, en particular el líder Osborne y sus intentos de controlar las cosas y hacerse cargo, y el movimiento contra él. Ahora, esto tiene que ver con Erebonia liderando guerras de agresión y tratando de expandir su territorio", explica Kondo. "Dentro de eso, existe la idea de que Rean [el protagonista] también necesita tener un período de cambio dentro de su vida". Mientras que los juegos anteriores siguen a Rean Schwarzer, en el tercer juego nos unimos a él cuando comienza a enseñar en su nuevo campus, un hogar para inadaptados y estudiantes indeseables.

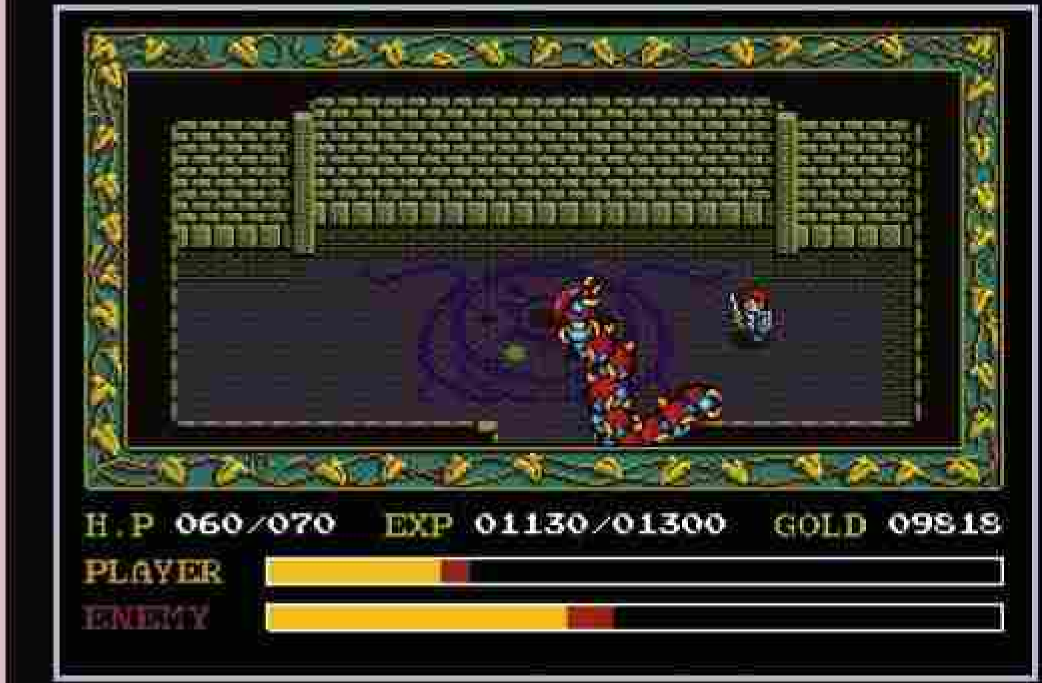
Pasarás tu tiempo desarrollando el vínculo de Rean con sus estudiantes en la academia y entrenando en las instalaciones de Einhel Keep. Por supuesto, también participarás en un rico combate por turnos. Las batallas de mechas regresan y se han ampliado para este juego, con la posibilidad de que los estudiantes de Rean se unan a él en la batalla. "Queríamos agregar un nuevo sistema, pero teníamos personas en la oficina que decían: 'Tenemos robots gigantes en este mundo, ¿por qué no los estamos usando?'. Ahora somos más capaces de hacerlo, así que lo hicimos". También hay minijuegos, incluyendo pesca y *Vantage Masters*, un juego de cartas coleccionables basado en el juego original *Vantage Master* de Falcom de los años noventa.

Trails Of Cold Steel III es el primer juego de Falcom desarrollado específicamente para PS4. "Gracias a la potencia de PS4 pudimos añadir mucha más expresividad a los personajes. Antes estaban hablando entre ellos, mirándose el uno al otro, y ahora podemos hacer que tengan varias expresiones y que realmente muestren mucho más su personalidad". Además del uso obvio del hardware, el juego se beneficia de las mejoras de control posibles gracias al mismo. "Debido a que los juegos anteriores salieron en portátiles, la cantidad de botones que se tenían disponibles era limitada, por lo que cuando se estaba en combate, incluso un comando simple como atacar o defender necesitaba muchas pulsaciones de direcciones y de botones, así que terminaba dando la sensación de lento", dice Kondo. "Gracias a que PS4 tiene más botones, pudimos asignar un comando a cada botón, por lo que se mueve mucho más rápido"

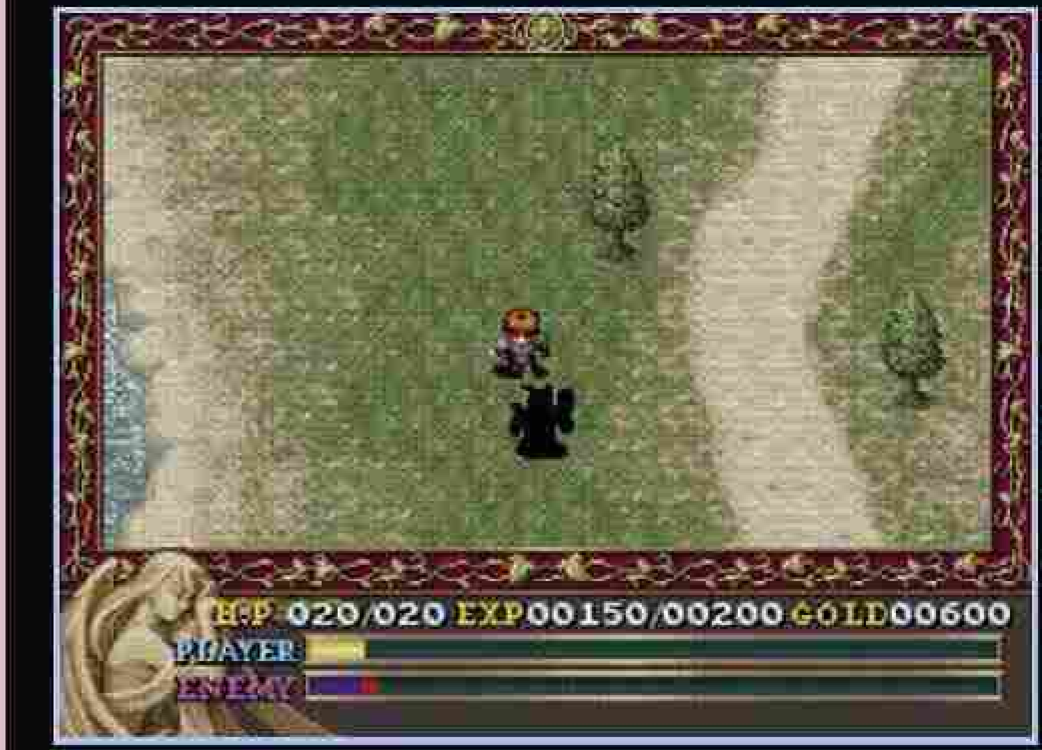
Trails Of Cold Steel III ya está disponible en PS4 con una demo gratuita a vuestro alcance.

A principios de los años noventa, los juegos de Falcom se estaban convirtiendo hacia las consolas domésticas, y sus bandas sonoras eran lo suficientemente populares como para garantizar el lanzamiento del CD. Falcom continuó desarrollando juegos de rol durante la primera mitad de la década, siguiendo con *Xanadu*, *Ys* y la saga *Legend Of Heroes*, además de presentar nuevos juegos populares, como *Brandish* y *Popful Mail*. Fue durante este período que Kondo se encontró por primera vez con Falcom. "Recuerdo jugar a *Ys III* en el PC-88 en la casa de un amigo. Los gráficos eran muy detallados y recuerdo que la música era notable", nos dice Kondo. Sin embargo, no fue amor a primera vista. "*Ys III* era realmente difícil, y no pude pasar de las etapas iniciales. Así que pensé que era un gran juego, pero era demasiado para mí. Años después, tenía un PC Engine y jugué a los primeros *Legend Of Heroes*, que fue con los que finalmente entendí, 'Oh, hay una compañía llamada Falcom y hace buenos juegos que me gustan'".

Sin embargo, aquí fue donde el crecimiento de Falcom comenzó a disminuir, por dos razones principales. En primer lugar, la compañía estaba haciendo juegos de rol, que todavía se consideraban un género de nicho internacionalmente, y aunque algunos juegos salieron de Japón, a menudo se pasaban por alto la localización. Pero se



»[PC Engine] *Ys I & II* son juegos muy queridos y llegaron a muchas plataformas, incluida esta excelente adaptación de PC Engine.



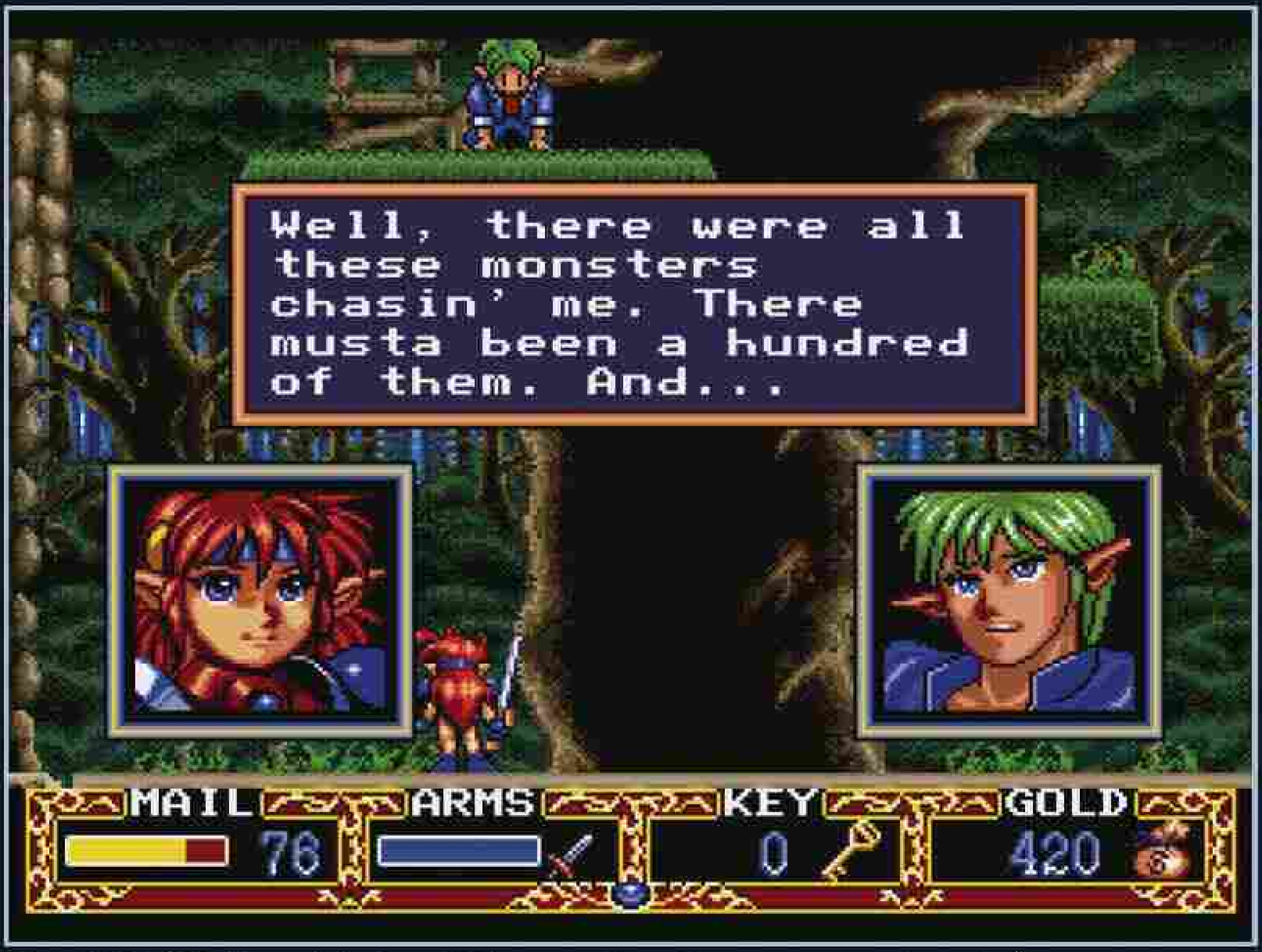
»[Saturn] Hacer remakes de proyectos como *Falcom Classics* muestra el respeto de la compañía por su propia herencia.

podría decir que eso es menos importante que la elección de plataformas. La compañía prefirió seguir desarrollando principalmente para ordenadores personales, y optó por otorgar licencias de conversiones para las consolas. Incluso cuando se estaba desarrollando *Ys IV* para SNES y PC Engine, el desarrollo se externalizó, aunque Falcom finalmente incursionó en PC Engine y SNES a mediados de los noventa. Esto parece contradictorio, pero hubo riesgos comerciales reales asociados con esas plataformas. “Recuerdo haber escuchado esto del Sr. Kato, para que tus juegos salieran en Famicom y Super Famicom, debías pasar por el aro de Nintendo, incluida la fabricación y cosas asi. Era una propuesta muy costosa, así que ese fue uno de los factores”, explica Kondo. Sin embargo, este crecimiento limitado, ya que la serie PC-9801 estaba sufriendo el mismo destino que el Amiga en Europa, se vio eclipsado por el dominio de los PC con Windows. Al final, Falcom eligió aprovechar las capacidades superiores de los PC durante los siguientes años.

Aproximadamente por esa época, Falcom comenzó a explotar proactivamente su catálogo anterior, con proyectos como los juegos de *Ys Eternal*, *Falcom Classics* en la Saturn y *Sorcerian Original*. “Si nos fijamos en los años noventa, notarás que tuvimos muchos remakes”, dice Kondo. “Eso se debió a que teníamos muchos empleados jóvenes y queríamos darles la oportunidad de aprender lo básico”. Este enfoque continuó más allá de los noventa, pero el razonamiento ha cambiado a lo largo de los años, según Kondo. “Obviamente, todavía existe el objetivo de capacitar al nuevo personal, pero, por otro lado, hemos llegado a un punto en el que muchos juegos, particularmente de sagas como *Trails*, ya no están en una plataforma viable. Queremos que las personas puedan jugar a estos juegos en las plataformas actuales”.

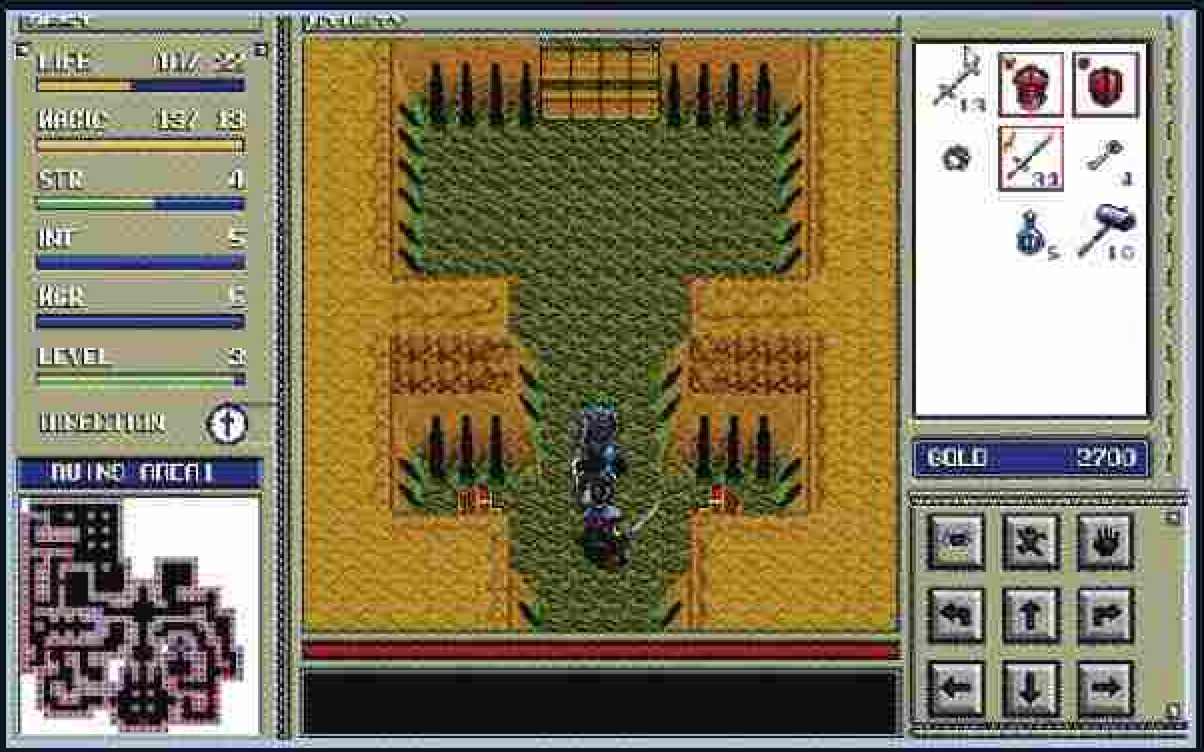
Muchos de estos remakes han sido bastante fieles a los originales, con una buena razón: Kondo desea evitar situaciones en las que los desarrolladores cambien lo suficiente como para que sea esencialmente un juego nuevo. “En lo que tratamos de enfocarnos es, en lugar de dejar que las personas hagan la versión soñada del juego, hacerlo más hacia la calidad de vida. Por ejemplo, modo de alta velocidad, salto de eventos, cosas como esas que solo hacen que la usabilidad sea un poco mejor para el jugador”. A pesar de esto, Falcom ocasionalmente ha cogido la trama básica de un juego anterior y ha proporcionado una nueva experiencia, por ejemplo, *Ys: The Oath In Felghana* y *Ys: Memories Of Celceta*, basados en *Ys III* y *Ys IV*. “Para los proyectos que decidimos específicamente para capacitar al personal nuevo, si tienen un cierto amor por el título, entonces escuchamos sus ideas y tratamos de implementar lo máximo posible”, dice Kondo. “Cuando me uní, pudimos trabajar en la versión de Windows de un juego llamado *The Prophecy Of The White Witch*, y teníamos muchas ideas. Se nos permitió implementarlas, y creo que fue bueno para nuestras carreras, y es algo con lo que quiero continuar”.

▶

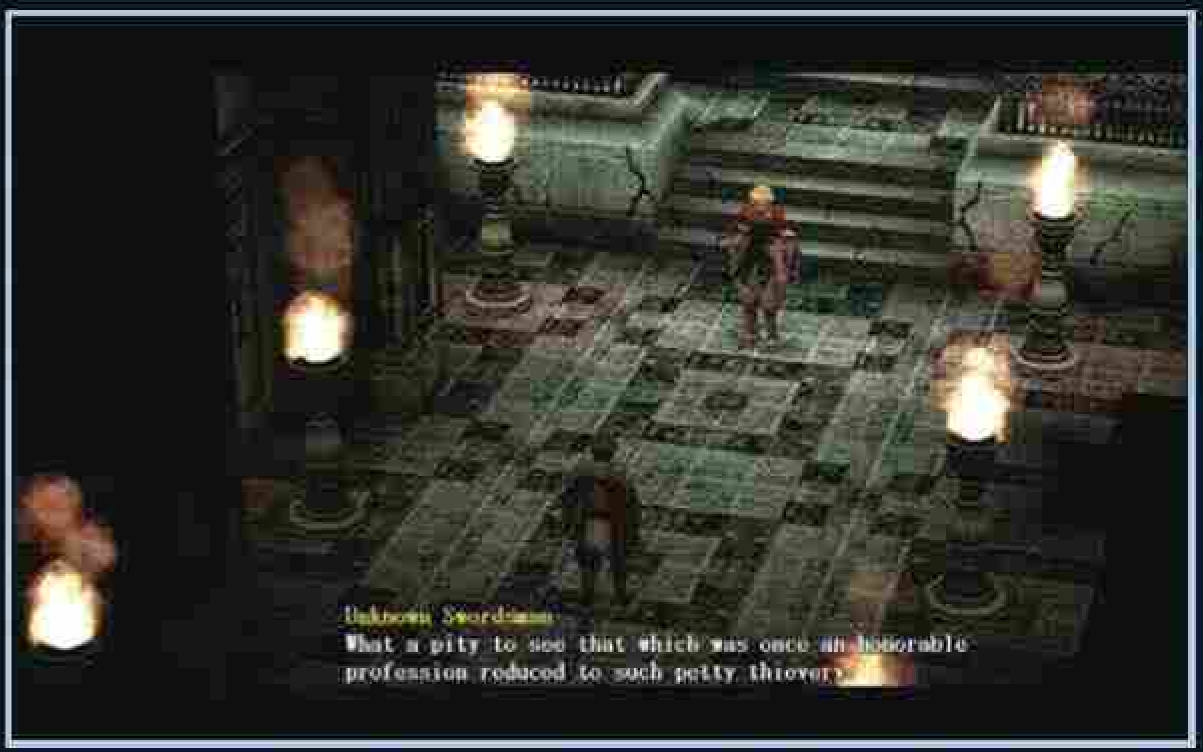

Well, there were all these monsters chasin' me. There musta been a hundred of them. And...

»[Mega-CD] *Popful Mail* fue uno de los juegos de Falcom que se las apañó para tener un lanzamiento en inglés

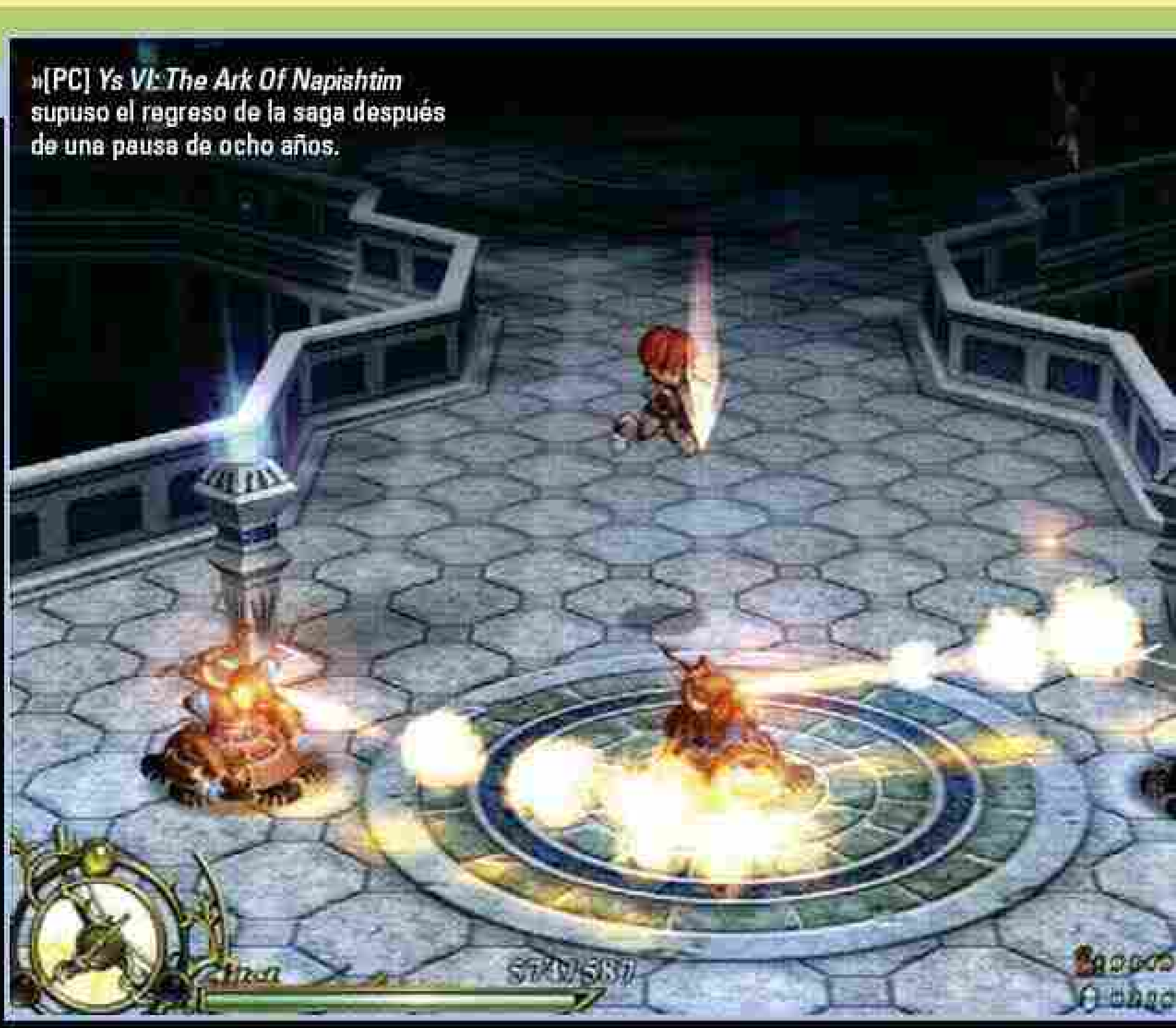
> “Tenía una PC Engine y pude jugar los primeros juegos de Legend Of Heroes, y me dije, ‘Oh, hay una compañía llamada Falcom y hacen juegos buenos que me gustan’”
> Toshihiro Kondo

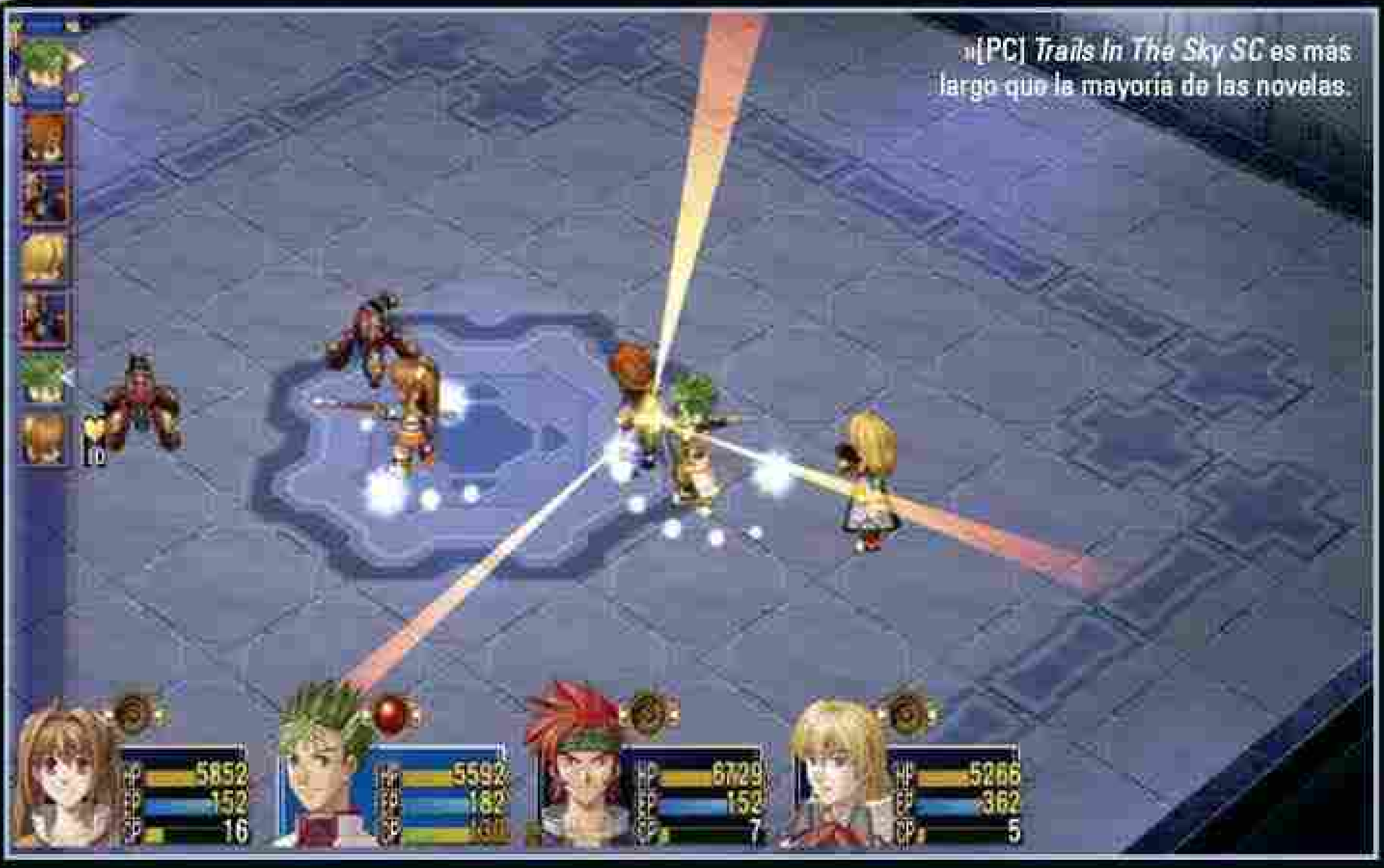


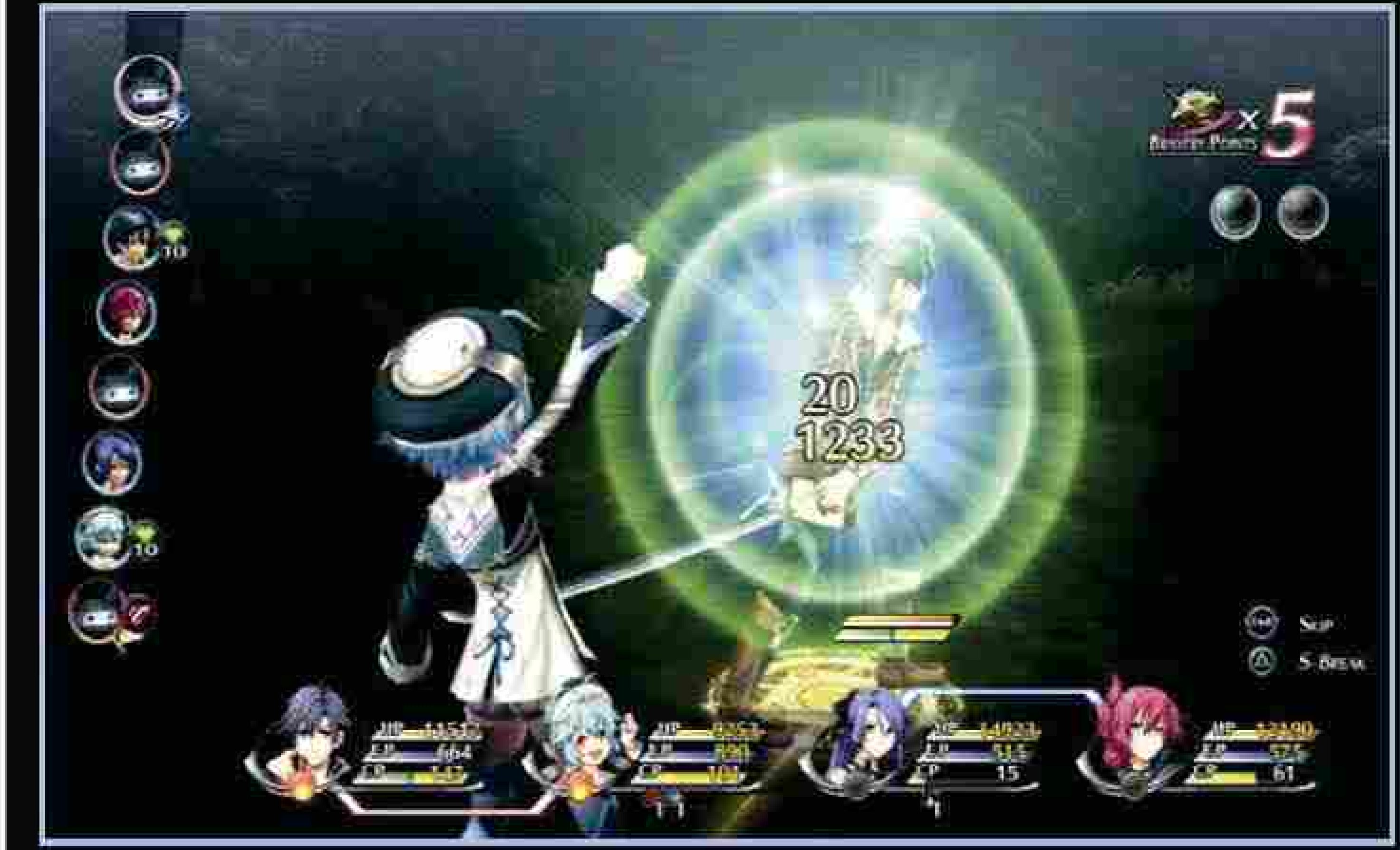
»[PC-9801] Juegos como *Brandish* se beneficiaron de los gráficos lentos pero detallados del PC-9801.


Unknown Swordsman
What a pity to see that which was once an honorable profession reduced to such petty thievery

»[PC] El estilo anime es habitual en Falcom, pero *Xanadu Next* demuestra que no es así siempre.


»[PC] *Ys VI: The Ark Of Napishtim* supuso el regreso de la saga después de una pausa de ocho años.


»[PC] *Trails In The Sky SC* es más largo que la mayoría de las novelas.


»[Vita] La saga *Trails Of Cold Steel* goza de una sólida popularidad y ha sido un verdadero éxito internacional.

EL ADN DE FALCOM

JUEGOS DE ROL

■ Aunque ocasionalmente hacen incursiones en otros géneros, Falcom es conocido principalmente por su dominio del RPG, un terreno que la compañía ha labrado durante más de tres décadas. En ese tiempo lo ha probado todo, desde dungeon crawlers en 1ª persona a Action RPG o los típicos juegos de rol por turnos.

ORDENADORES PERSONALES

■ Aunque los juegos de Falcom han estado disponibles en consolas durante décadas, la historia de la compañía está mucho más vinculada al mercado informático. Casi todos sus juegos de 1982 a 2008 se lanzaron primero en ordenadores, originalmente para microordenadores antes de pasarse a Windows en los 90.

PLATAFORMAS PORTÁTILES

■ Cuando Falcom giró hacia el mercado de consolas en 2009, lo hizo a través de PSP. La compañía abrazó la primera portátil de Sony y a su sucesora, PS Vita. Sin embargo, el declive de Vita y las capacidades de PS4 parecen haber puesto fin a la era de los dispositivos portátiles de la historia de Falcom.

Falcom todavía trabajaba en juegos originales, y fue por esta época cuando Kondo se unió a la compañía y se involucró como escritor de escenarios en juegos como *Zwei!* y la saga *Ys*, antes de avanzar a roles de dirección. Para tener una idea de la filosofía de desarrollo que empleó durante este tiempo, le preguntamos qué creía que era un buen juego de rol. “Eso depende del tipo de juego de rol que intentas hacer”, contesta. “Para darte dos ejemplos representativos de nuestro catálogo, tienes la saga *Trails*, que se centra en la historia, así que eso es lo que colocamos a la vanguardia de esa serie. La saga *Ys* es acción: una buena y divertida acción que esencialmente puedes jugar de forma infinita sin cansarte de ella”. Al centrarse en las fortalezas de sus respectivos subgéneros, tanto la saga *Trails* como la de *Ys* florecieron en los 2000: la primera con una saga como *Trails In The Sky*, la segunda con nuevos juegos como *Ys VI: The Ark Of Napishtim* y *Ys Origin*.

> “Hacemos RPG, que son juegos muy largos. Jugar en una portátil te permite hacerlo en cualquier parte”
> Toshihiro Kondo

Después de años trabajando principalmente en ordenadores, PSP demostró ser la pieza fundamental para Falcom: tras algunos años de hacer buenos negocios con las adaptaciones de sus juegos en PC, la compañía comenzó a centrarse en la portátil de Sony como su plataforma principal. ¿Por qué portátiles y no consolas de sobremesa? “Debido a que hacemos juegos de rol, que son juegos muy largos, por lo que la idea de poder jugar en una portátil es que puedes hacerlo en cualquier lugar”, responde Kondo. “La otra cosa es, en realidad, porque no habíamos tratado con plataformas domésticas conectadas al televisor, no estábamos acostumbrados a los gráficos y no podíamos ponerlos al nivel que se esperaba en ese momento, mientras que las portátiles representaban un buen medio y nos dieron la oportunidad de aprender y adaptarnos”. *Ys Seven* se convirtió en el primer juego de Falcom en debutar en la portátil en 2009, y PSP y PS Vita seguirían siendo las plataformas principales de la compañía hasta el lanzamiento japonés de *Trails Of Cold Steel III* en 2017.

En los últimos años, los juegos de Falcom se han creado con la intención de que estén localizados, aunque esto a menudo lleva un tiempo considerable debido a la gran cantidad de texto involucrado. Tener en cuenta a la audiencia foránea ha sido revelador para la compañía. “En Japón, los jugadores esperan principalmente la historia y los personajes de la saga *Trails*. Por supuesto, también disfrutan de la jugabilidad, pero pensé que sería lo contrario en Occidente, que estarían más interesados en la jugabilidad que en la historia y los personajes”, dice Kondo. “Sin embargo, me sorprendió ver que, en realidad, los usuarios extranjeros están tan entusiasmados con la historia y los personajes como los jugadores japoneses”. Aun así, hay diferencias a considerar también. “Cuando tengo entrevistas en Occidente, a menudo me preguntan: ‘¿Considerarías hacer que los juegos de *Trails* o los de *Ys* sean más de mundo abierto?’. Eso es lo que más me sorprende. Obviamente, conocemos los buenos puntos de los juegos de mundo abierto de muchos juegos occidentales. Pero nuestros juegos están centrados en la historia; un evento lleva a otro y tienes que ir en un cierto orden para que podamos explicar la historia que queremos contar. Eso se vuelve realmente difícil de hacer [en un mundo abierto] si estás tratando de contar una historia detallada. Con *Ys IX* hemos intentado que sea lo más abierto posible; como una reacción directa de escuchar a los fans en el extranjero”.

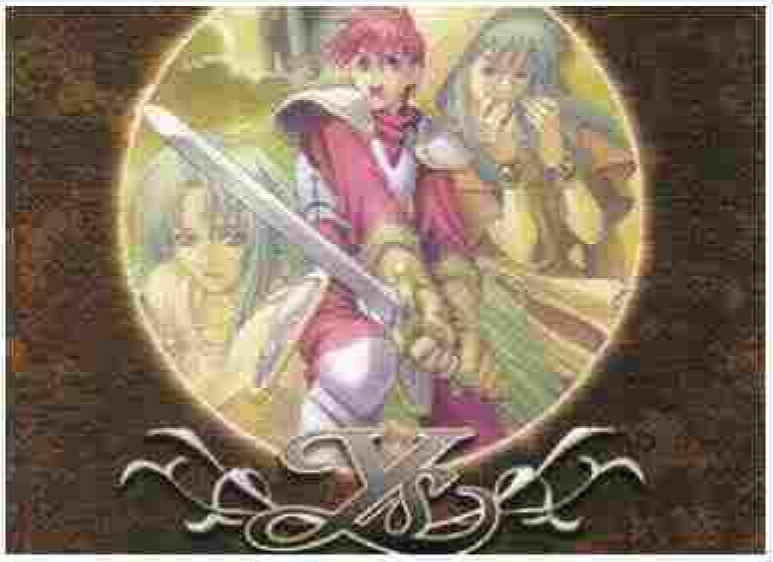
¿DÓNDE ESTÁ AHORA?

Toshihiro Kondo

■ Su trayectoria en la industria comenzó en 1998, cuando fue contratado para administrar el servidor de Falcom, tras haber supervisado un site de fans de la compañía. “Dentro del programa de contabilidad y finanzas que estaba estudiando en la universidad, uno de los profesores era algo ... extraño”, dice con una sonrisa. “Tenía un seminario sobre material web e internet, así que hice ese curso y de ahí saqué el conocimiento”. Rápidamente se involucró en el desarrollo de juegos, asumiendo la redacción de escenarios y trabajos de dirección antes de convertirse en presidente de Nihon Falcom en 2007.

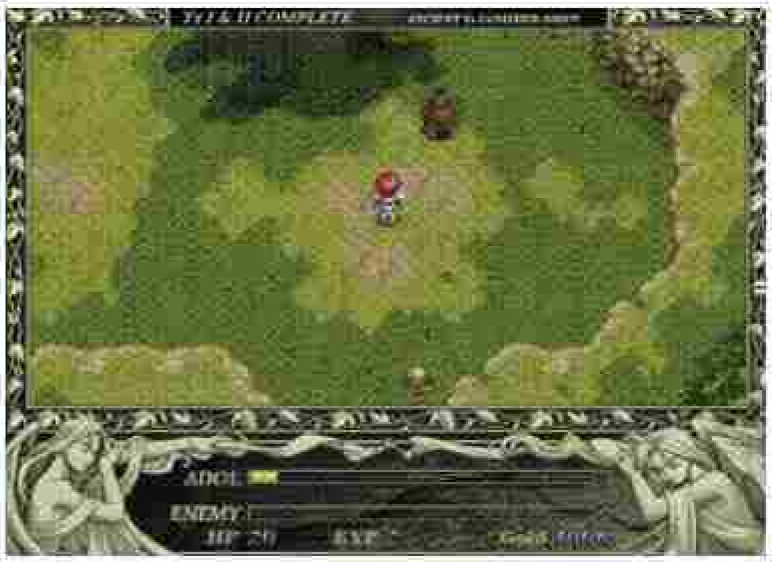
Hoy, Falcom sigue siendo una empresa relativamente pequeña. Emplea a un poco más de 60 personas, en comparación a los 40 de cuando Kondo se unió a finales de los años noventa, aunque quedan pocos de los años ochenta; solo el fundador Masayuki Kato y Mieko Ishikawa, cuyo estatus como compositor estrella de la compañía se remonta a los juegos originales de *Ys*. Pero Falcom ha demostrado ser resistente y rentable durante un periodo de tiempo muy largo, y su 40 aniversario se acerca en 2021. Sorprendentemente, esto no preocupe al equipo. “Tenemos la mala costumbre de centrarnos tanto en los juegos que olvidamos cosas como esta. No me sorprendería que muchas personas en la empresa se hayan olvidado de que vamos a celebrar nuestro 40 aniversario, así que debo recordarles que tal vez deberíamos hacer algo”, dice Kondo. “El día de la fundación de la compañía es el 9 de marzo, así que el fundador va a la oficina y pregunta a la gente: ‘¿Sabes qué día es?’ La gente dice: ‘¿Un día normal?’ Algunos dicen: ‘Es el día de Hatsune Miku’. ¡Y el fundador se queja de eso, de que la gente no conoce la historia de su propia empresa!”.

Así que, aunque Falcom siempre ha tratado su catálogo anterior con mucho respeto, los desarrolladores de la compañía parecen estar más preocupados por lo que pasa en el presente que por mirar hacia las glorias pasadas. Con ese nivel de enfoque, no nos sorprendería ver que el legado de Falcom se extienda más allá de ese inminente aniversario, asegurando que los juegos clásicos como *Ys* vivan durante muchos años más. ✱



EXCELENCIA EN EL CAMPO DEL AUDIO

■ Falcom fue uno de los primeros desarrolladores en tener una identidad musical reconocible. Falcom Sound Team JDK se estableció a finales de los 80, al mismo tiempo que arrancó el sello discográfico de la compañía . Sus bandas sonoras se pueden encontrar en Spotify, desde sus primeros lanzamientos en CD.



UNA ORGULLOSA HERENCIA

■ Falcom fue de las primeras en valorar su legado. Sus sagas en curso más famosas tienen décadas de historia detrás de ellas. Los remakes como *Ys Eternal* comenzaron a finales de los 90, y Falcom ha continuado revitalizando sus juegos antiguos tanto para los viejos fans como para las nuevas generaciones.

LA GUÍA DEFINITIVA DE

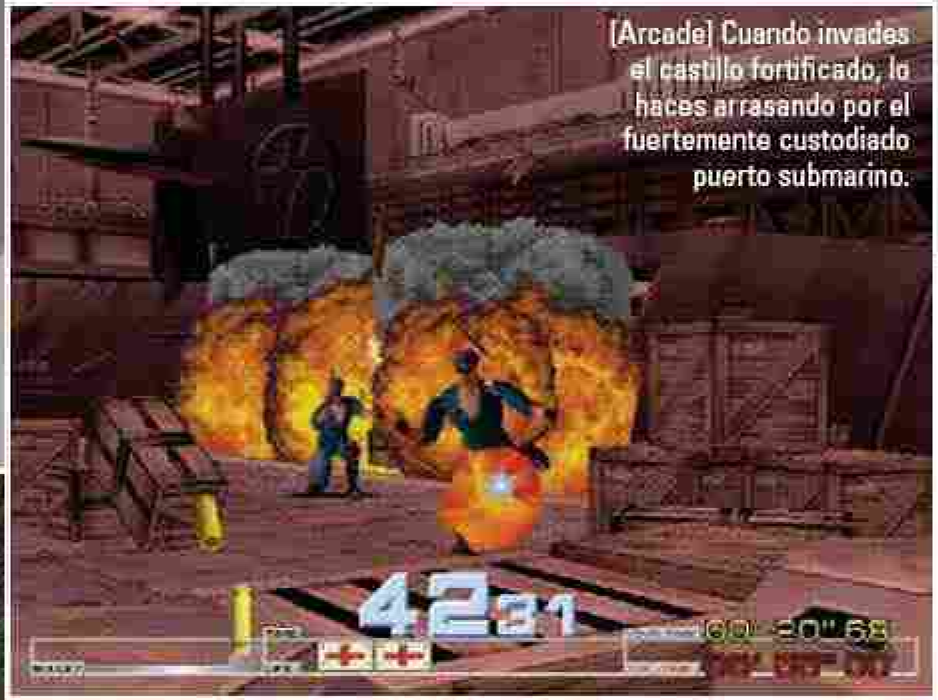
TIME CRISIS

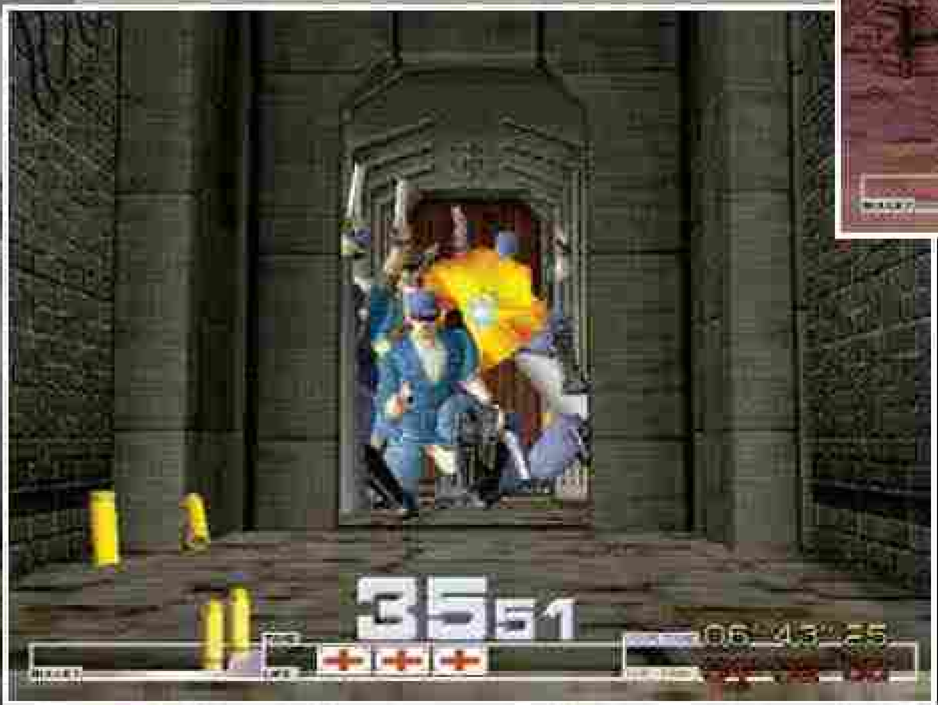
UNA FACCIÓN TERRORISTA LIDERADA POR UN REY DEPUESTO HA SECUESTRADO A LA HIJA DEL PRESIDENTE, Y SÓLO TÚ PUEDES RESCATARLA. RECORDAMOS CÓMO EL ARCADE DE PISTOLA DE NAMCO PISÓ EL PEDAL A FONDO PARA REVOLUCIONAR EL GÉNERO EN MUCHOS SENTIDOS

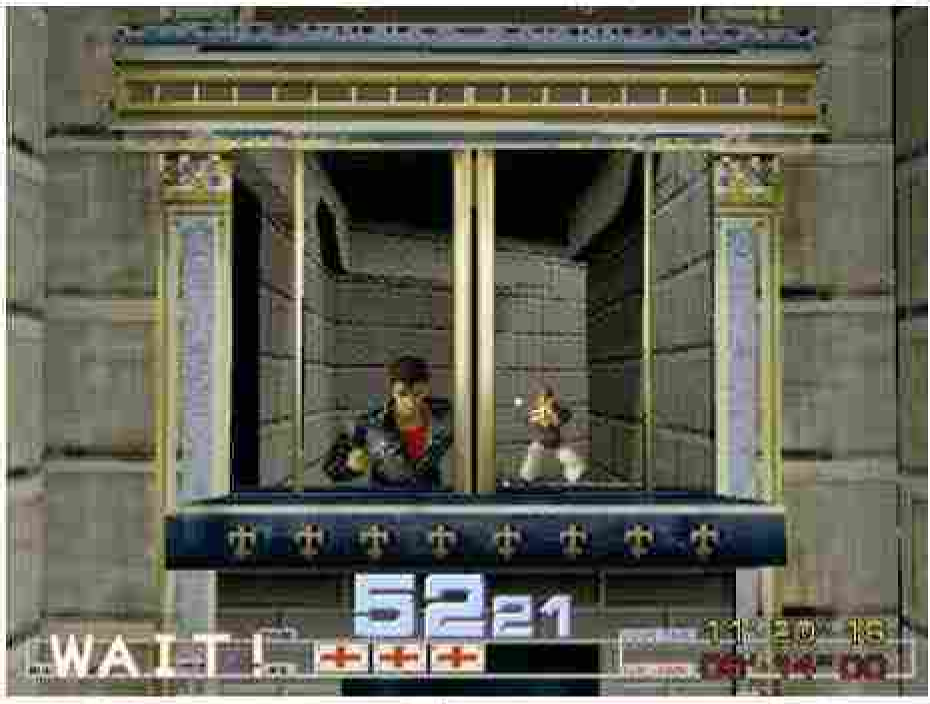
Texto de Nick Thorpe

Muy de vez en cuando, aparece una idea que es tan simple, y a la vez tan revolucionaria, que no puedes creer que nadie lo haya pensado antes. *Time Crisis* tiene una de esas ideas. *Time Crisis* es el producto de la espectacular rivalidad que Namco y Sega tuvieron en los salones a mediados de los 90. Las dos compañías estaban en la vanguardia del desarrollo tecnológico y, a la mínima, los adversarios no desaprovecharían la oportunidad de superar los logros del rival. Y así llegamos a 1994. Sega introdujo *Virtua Cop*, un arcade de pistola con gráficos poligonales, así que la respuesta de Namco era inevitable. Esa respuesta fue, ni más ni menos, *Time Crisis*, y no sólo tenía una pistola: también un gran pedal. Pero nos estamos adelantando, así que establezcamos las bases primero.

En *Time Crisis*, juegas como Richard Miller, un agente secreto con el apodo de 'el ejército de un solo hombre'. VSSE, la agencia para la que trabaja, ha recibido informes de un incidente en Sercia, una república que había sufrido años antes un reinado imperial. Rachel MacPherson, la hija del presidente elegido democráticamente, ha sido secuestrada por Sherudo Garo, el último miembro vivo de la familia real. Las peticiones de Sherudo son simples: restaurar el dominio imperial y entregar los secretos militares antes de la puesta del Sol. No hacerlo supondrá la muerte de Rachel. Richard es enviado a una pequeña isla en la costa noroeste de Sercia, donde Rachel está presa en un castillo, para realizar una misión de rescate en solitario. Aparte del ejército personal de Sherudo, tendrá que combatir a las fuerzas mercenarias del hampón criminal Wild Dog, quien está ayudando a Sherudo a cambio de un trato preferencial tras restaurar la monarquía.


[Arcade] Cuando invades el castillo fortificado, lo haces arrasando por el fuertemente custodiado puerto submarino.


[Arcade] Richard trae regalos para el comité de bienvenida Sercio: una bala con el nombre de cada uno.

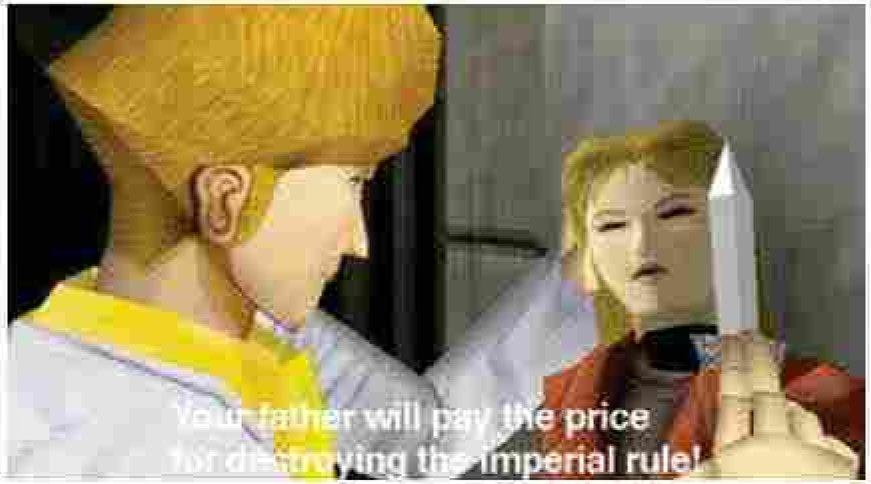


[Arcade] ¡Detrás de ti! Este soldado por poco acierta en la cabeza de Richard, aunque en su lugar da en el espejo.

Como muchos arcades de pistola, el objetivo es disparar antes de que te disparen. La tropa de Wild Dog lleva uniformes que denotan sus rangos con un código de color: los azules son los matones normales, un poco más peligrosos son los de chaqueta marrón y los que van de rojo aprietan el gatillo de manera irritante. Después están los soldados que van de verde o naranja y son especialistas en armas explosivas como granadas y lanzacohetes, los soldados con escudo y los asesinos con garras. Si avanzas mucho, te encontrarás con los guardias imperiales de blanco, que están entre los enemigos más duros.

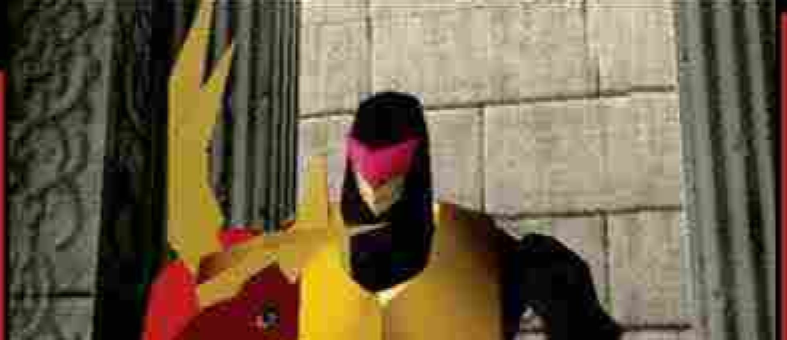
Pero la genialidad de *Time Crisis* es el añadido del pedal. Ofrece dos importantes funciones: primero, en lugar de disparar fuera de la pantalla como en otros arcades, en *Time Crisis* recargas levantando el pie del pedal. En segundo lugar, como en cualquier buen film de acción (y, presumiblemente, en la vida real), Richard se cubre mientras recarga. Mientras estés cubierto, los enemigos no pueden darte, ni tú a ellos. De hecho, ni puedes verlos, lo que abre más posibilidades que en anteriores juegos de pistola. Algunos enemigos aparecen y casi de inmediato nos disparan un tiro: si no los abates antes, agacharte en una cobertura evita que perdamos una vida. En otra escena, puedes darte de bruces con un soldado disparando su ametralladora, y debes buscar un hueco entre la lluvia de balas para asomarte y devolver el fuego. Incluso introduce la posibilidad de peligros ambientales, como objetos que caen.

En la mayoría de arcades de disparo, dudar mucho tiempo se traduce en morir a manos de enemigos sedientos de sangre. Al ser diferente, *Time Crisis* necesitó un elemento adicional de presión. Después de todo, si podías estar parapetado todo lo que quisieras, el juego sería muy fácil e increíblemente frustrante para los dueños de los salones. Así, *Time Crisis* incluye un límite de tiempo, como en los juegos de velocidad, con una extensión concedida cada vez que superamos una pantalla. Si el tiempo llega a cero, el juego termina, independientemente del número de vidas que nos queden. En este sentido, el diseño del juego se sustenta en una narrativa propia de una vibrante peli de acción, mientras intentas acabar frenéticamente con todos los malos tan rápido como sea posible. ▶


Your father will pay the price
for destroying the imperial rule!
[Arcade] Escenas como esta refuerzan la sensación de peli de acción.

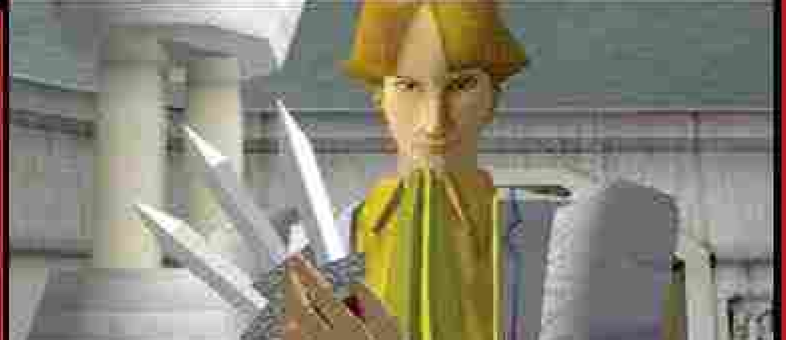
JEFAZOS

LOS LETALES VILLANOS DE TIME CRISIS, Y CÓMO VENCERLES



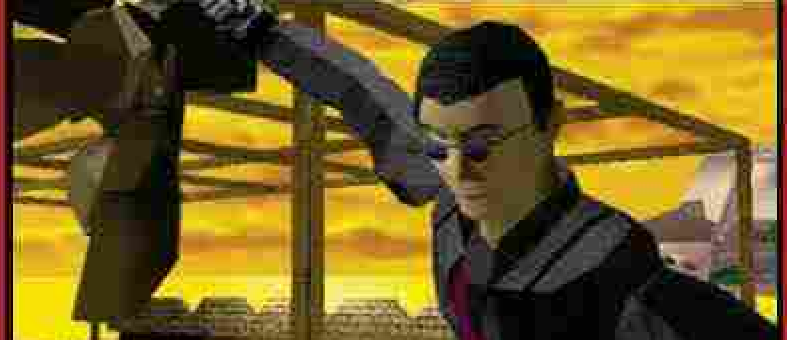
MOZ

El líder de los asesinos con garras de Sercia es un tipo bastante ágil, y salta por la pantalla como un ninja. Acertar los dos primeros tiros no es muy difícil, siempre y cuando recuerdes agacharte cuando se acerque y no te confundas con sus colegas de color grisáceo. Tras impactarle un par de veces, mira al cielo: saltará de pilar en pilar antes de atacarte, empezando por la izquierda y avanzando hacia la derecha. Sácalo del cielo y sigue a lo tuyo.


Since you have traveled so far,
be my guest and let me entertain you.

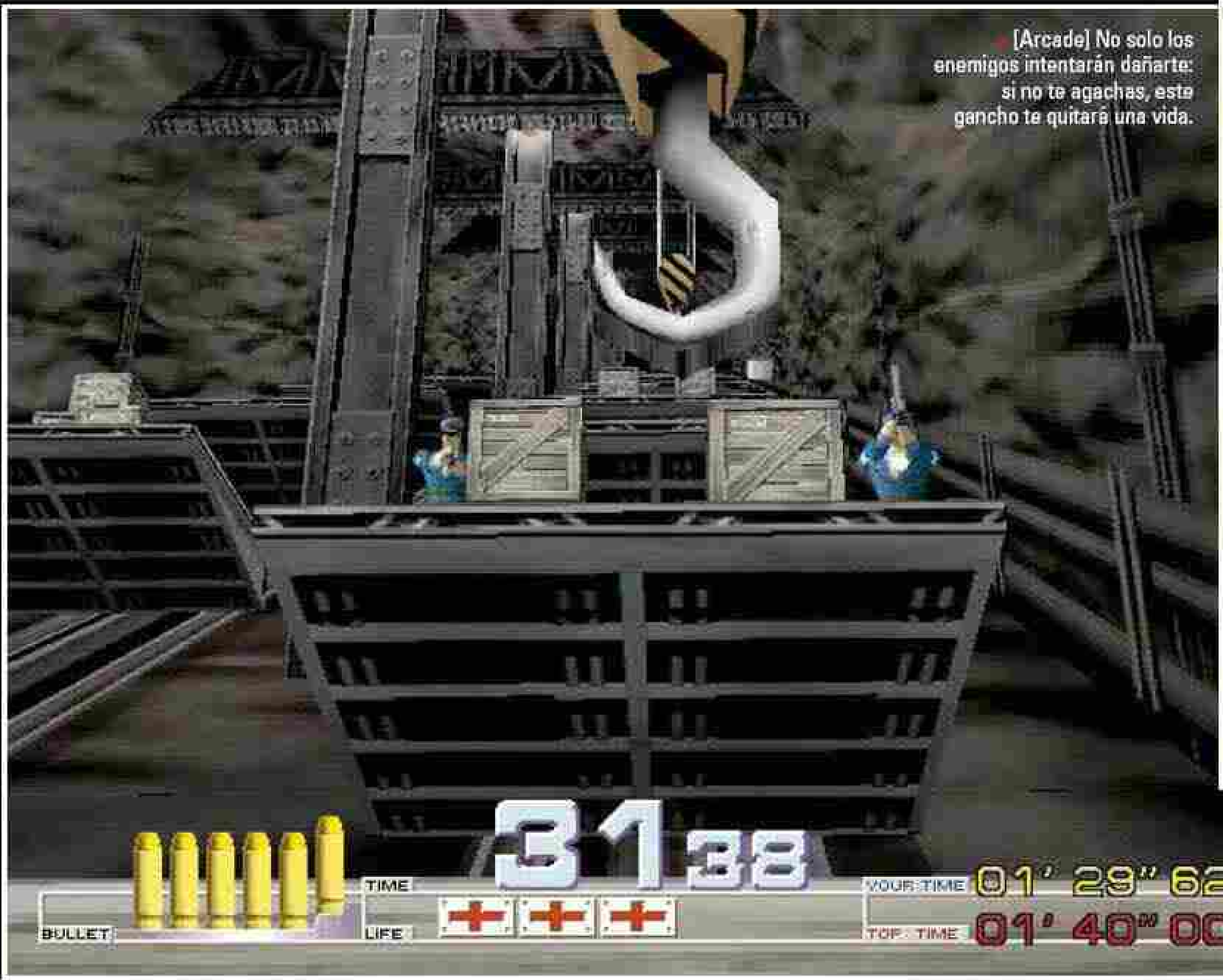
SHERUDO GARO

Este aristócrata navajero tiene una puntería mortal: todo lo que lance en tu camino, te dará. Esto normalmente implica agacharse nada más disparar una vez, le des o no. Puede rodar a la izquierda, salir por la derecha o saltar tras la plata, para ir abriendo boca, y después ir a la izquierda, derecha o centro durante la segunda fase. Solo puede aparecer por la izquierda o derecha en la fase final, pero intentará engañarte asomándose por las esquinas, así que con cuidado.

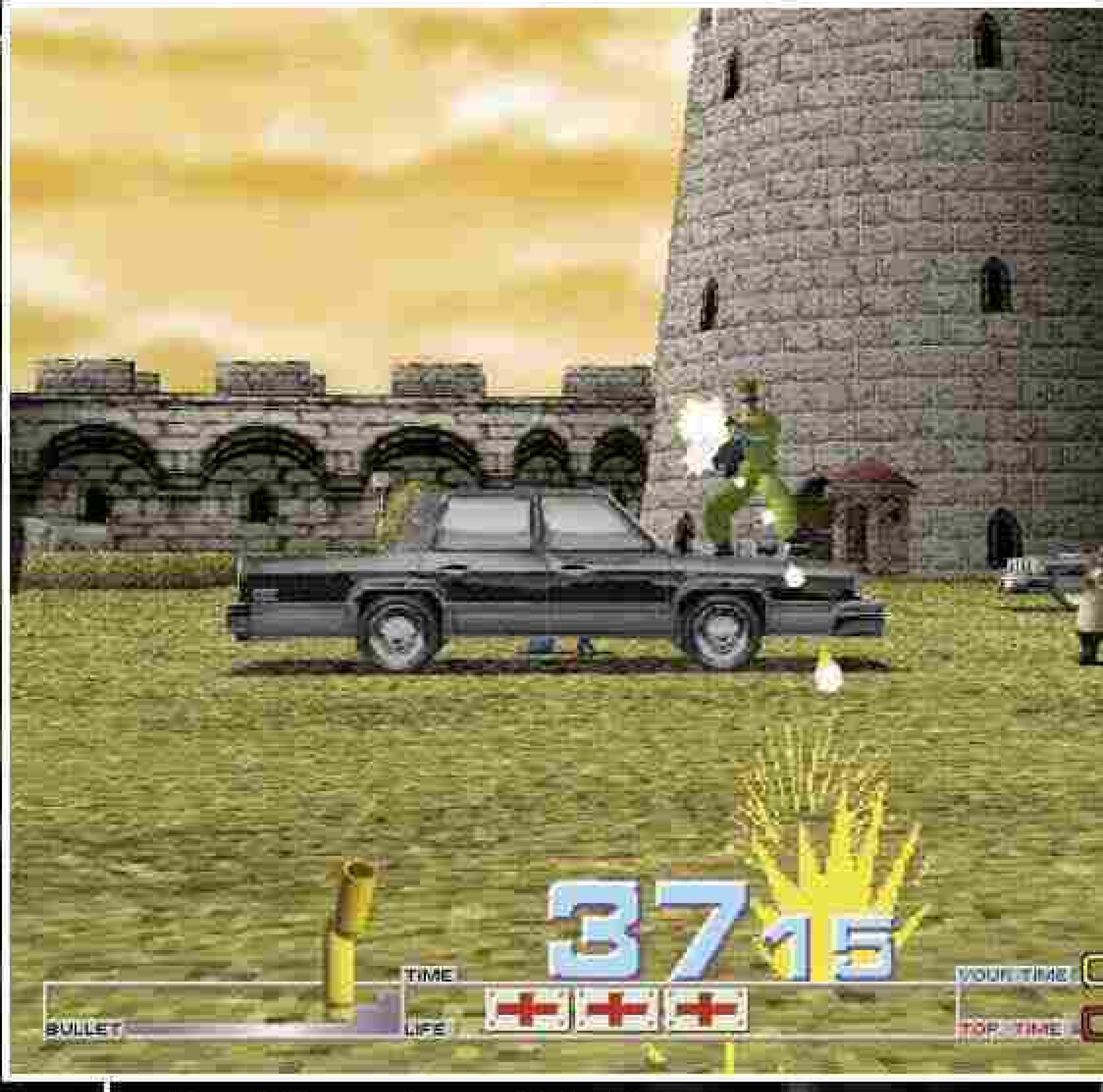


WILD DOG

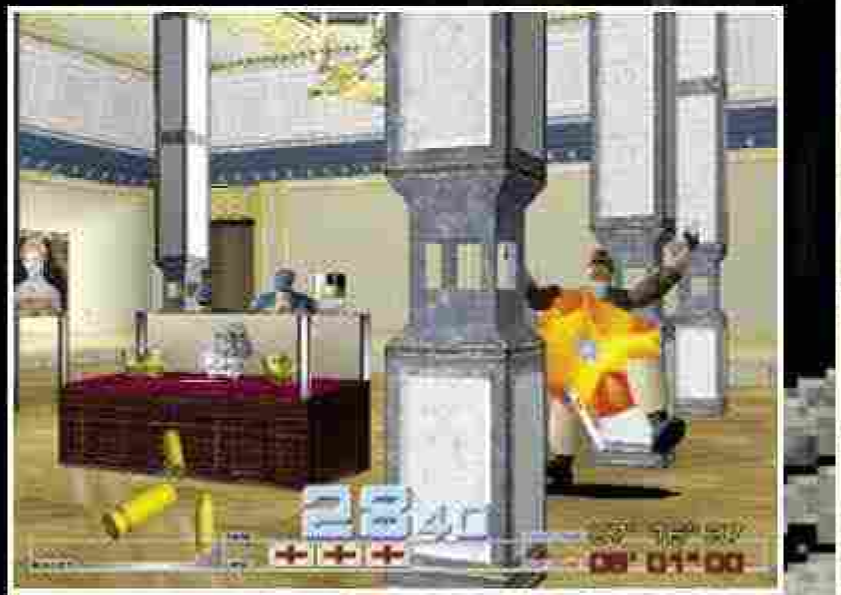
Cuando se quite la chaqueta, sabrás que el gran jefe va en serio. Comienza rodeando la fuente, apareciendo por la izquierda o derecha de la pantalla, antes de unirse a un grupo de desagradables enemigos para realizar un ataque coordinado: ¡cuidado con la piedra rodante! En la fase final del duelo, será difícil verle, porque atacará desde detrás de un muro de fuego, y le gusta lanzar granadas de humo como anticipo de un ataque cuerpo a cuerpo.



[Arcade] No solo los enemigos intentarán dañarte: si no te agachas, este gancho te quitará una vida.



[Arcade] Como puedes ver, el límite del atardecer para rescatar a Rachel no está muy lejos.



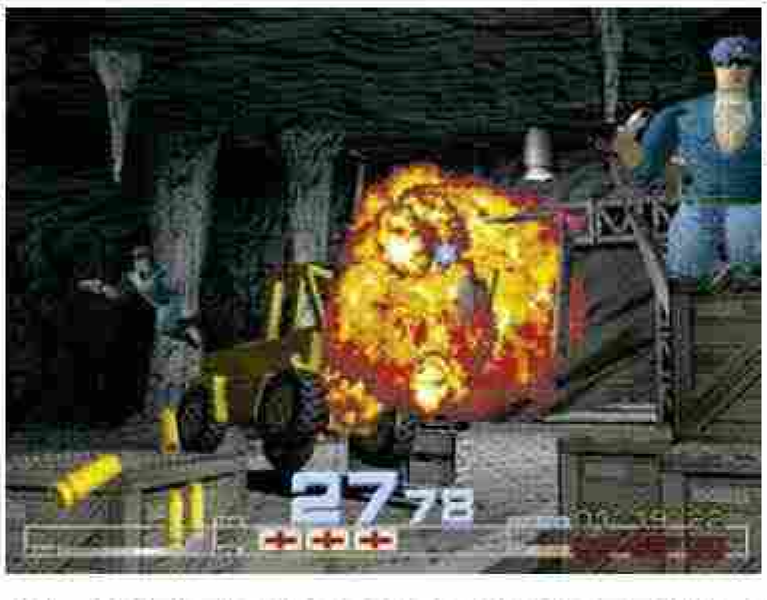
[Arcade] ¡No tocar las obras! Este museo se rompe muy rápido, sobre todo visto quien se esconde tras las pinturas... 'badum-chass'..

Ya desde el "modo atracción" de la recreativa, con las formas de un tráiler cinemático, *Time Crisis* se presenta con el estilo de una peli de acción. Pequeñas escenas introductorias en cada nivel nos muestran a Richard tomando parte en actos heroicos, como descender en tirolina en la primera escena o escalar una gigantesca torre. Incluso las transiciones en primera persona entre las secuencias de acción son gestionadas con la misma sensibilidad. Hay momentos brillantes, como cuando Richard mira arriba para ver un pelotón atacar desde una gran lámpara o cuando corre hacia un espejo a para ver como un enemigo le dispara por la espalda. El audio es manejado con aplomo similar. Aunque la banda sonora varía a lo largo del juego, la mayoría de las escenas de acción beben de distintas partes del tema principal, reservándose las piezas más dramáticas para ocasiones especiales como los duelos con los jefes. También hay unas voces maravillosamente sobreactuadas en las escenas, y los enemigos gritan cuando salen al encuentro de Richard, aunque solo cosas para toda la familia, como, "Get him!" (cogerle) y, al ser impactados, "Shucks!"

Toda esta acción no tendría sentido si el juego no te dejara entrar en la diversión, y aquí *Time Crisis* cumple. Ya sea en un duelo contra un helicóptero, quitándote del camino de un coche que acelera o abriéndote paso en una sala a oscuras que solo se ilumina al disparar, *Time Crisis* te hace sentir como un héroe. Además, gracias a ciertos trucos, puedes causar unos altos niveles de daño: hay cajas explosivas que te permiten despejar salas enteras con un disparo, e incluso puedes dejar caer un puñado de vigas sobre unos malos que no saben la que se les viene encima. Los duelos con los jefes, aunque no abundan, también son increíblemente dramáticos. Sin sor-

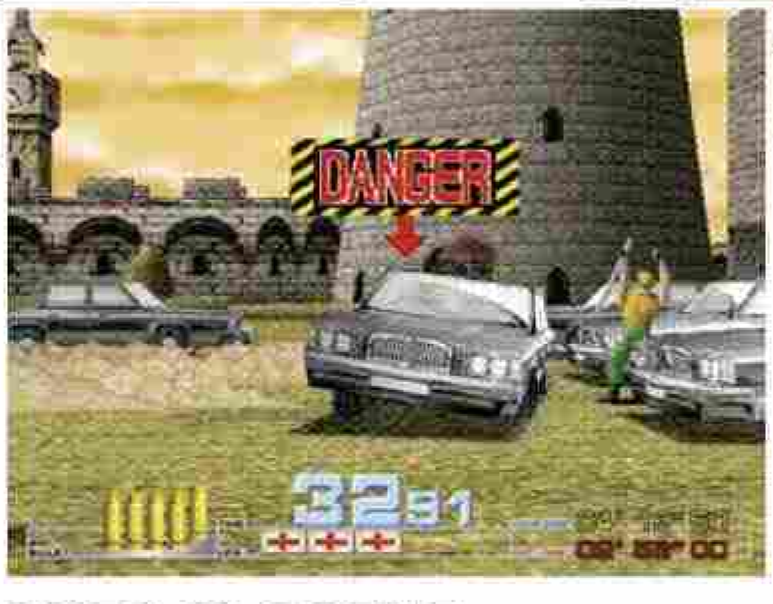
APUNTA ESTO

CONSEJOS CRUCIALES PARA AGENTES VSSE



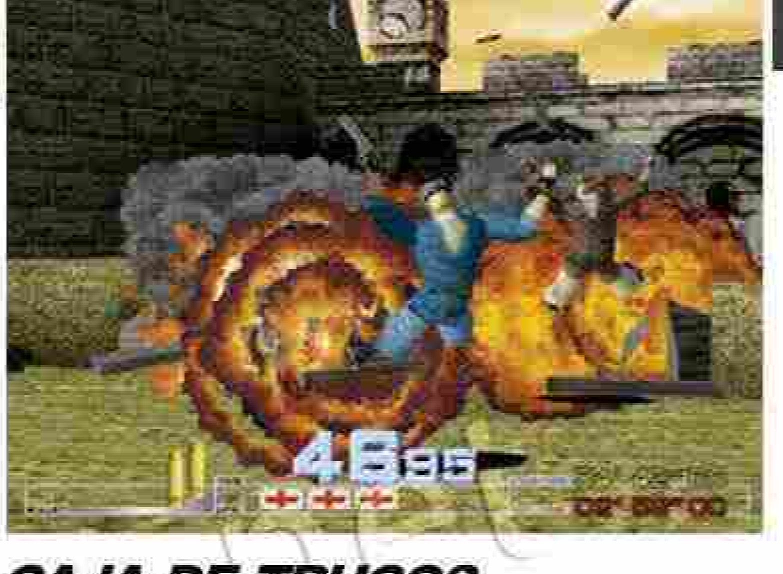
EL INFIERNO EN CARRETILLA

En el área 1-1, esta carretilla elevadora lleva una caja llena de explosivos. Dispara a la caja unas cuantas veces para acabar con todo el mundo y ahorrar así algo de tiempo.



MATA AL COCHE

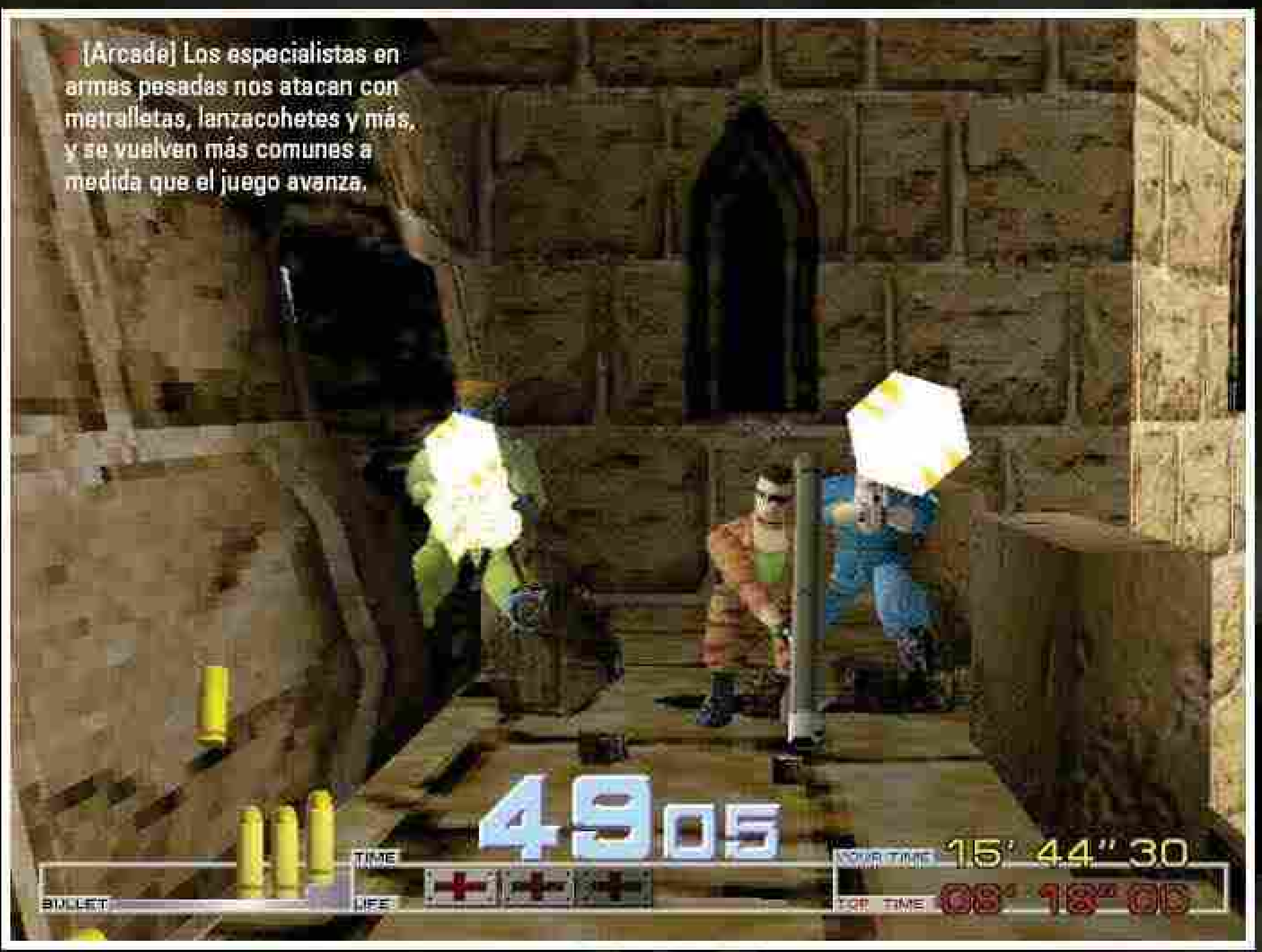
Cuando el coche te ataca acelerando en el área 1-3, la tentación natural es esquivarlo. Pero también puedes anularlo disparándolo, lo que te ahorra más tiempo.



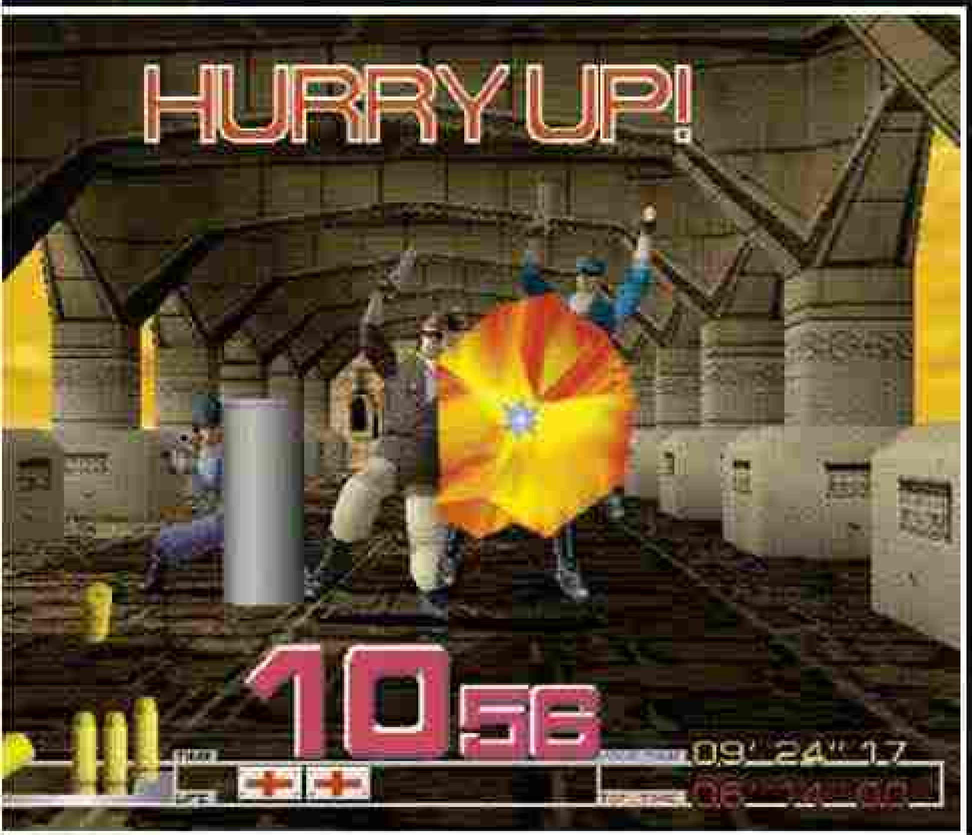
CAJA DE TRUCOS

Hay otra caja explosiva en esta zona del área 1-3, en la parte izquierda de la pantalla, por donde el granadero. A diferencia de la caja del área 1-1, tras explotarla, la escena no termina.

forowarez.net



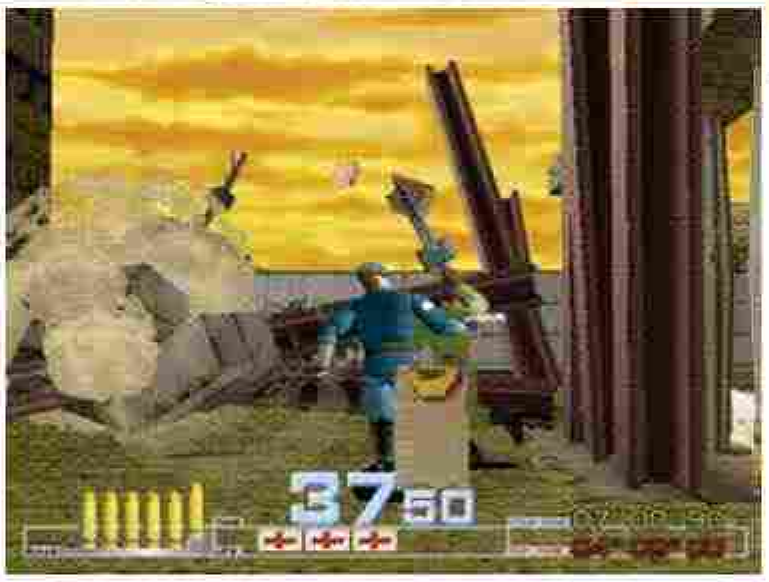
» [Arcade] Los especialistas en armas pesadas nos atacan con metralletas, lanzacohetes y más, y se vuelven más comunes a medida que el juego avanza.



» [Arcade] ¡El tiempo se acaba! Si Richard no se mueve, un 'Game Over' automático le espera.

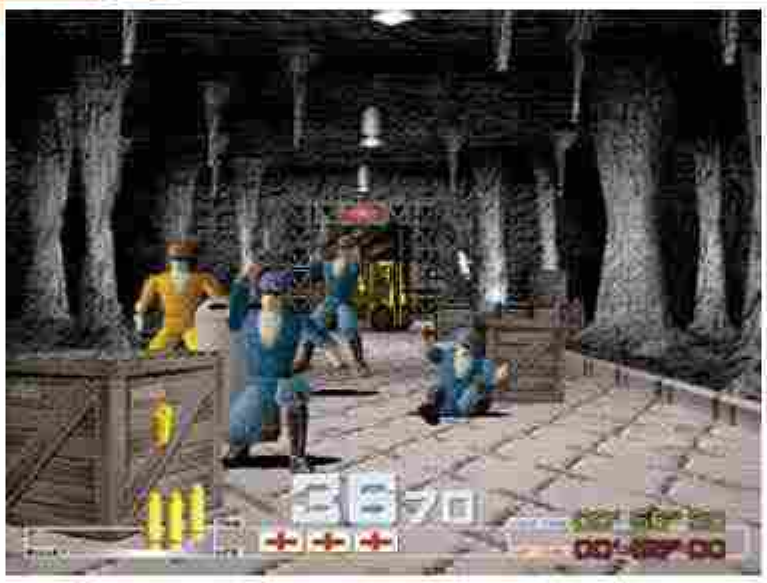
presa, *Time Crisis* recibió elogios de la crítica. La revista *Next Generation* sintió que "eleva el género de pistola a un nuevo terreno," y lo puntuó con un 5/5. En una competición para ganar una recreativa, *CVG* describió la habilidad de cubrirte como "un gran truco, respaldado por un soberbio juego, con gráficos increíbles y situaciones apasionantes".

El éxito de *Time Crisis* facilitó que Namco anunciara la conversión para PlayStation, acompañada de un nuevo mando pistola. En 1997 llega la secuela, con nuevos agentes VSSE y modo para dos jugadores simultáneos que aprovechó las 3D, al permitir que los jugadores vieran el mismo tiroteo, pero desde ángulos distintos, lo que permitía abatir a enemigos que podían estar ocultos para el compañero. Secuelas y spin-offs posteriores incluyeron innovaciones como selección de armas y un segundo pedal, que permitía moverte a izquierda o derecha. Aunque se pierde el rastro de la serie en los salones en 2015, tras *Time Crisis 5: True Mastermind*, puedes apostar a que no permanecerá así mucho tiempo. Si necesitas recordar el por qué, vuelve a jugar al *Time Crisis* original: sus modelos y texturas pueden parecer anticuados, pero gracias al pedal y su excepcional diseño, sigue siendo tan emocionante ahora como en 1995. ✱



MUERTE POR VIGA

Si disparas a la correa de sujeción que mantiene suspendidas las vigas al final del área 2-1, caerán y matarán a los enemigos. Solo agáchate para evitar la última.

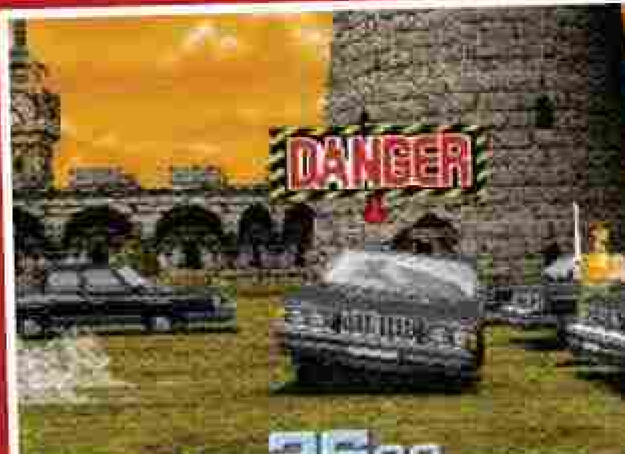


UN FUTURO BRILLANTE

No tienes porque disparar a los soldados de naranja, pero añadirán unos preciosos segundos al reloj si lo haces. Sé rápido en cualquier caso: son bastante 'timidines'.

LAS CONVERSIONES

¿POR QUÉ LA CONVERSIÓN DE PLAYSTATION MERECE LA PENA?



Hasta cierto punto era lógico esperar que la versión de PlayStation de *Time Crisis* sufriera algunos recortes... y así fue. El juego corre a menor resolución, a 30 fps en lugar de los 60 del arcade, y hay "cosillas" tanto en los modelos poligonales como en las texturas. Aun así, la buena dirección del port asegura que sea tan divertido en casa como en el salón, siempre que hagas uso de la pistola G-Con 45 de Namco. Pero una fiel recreación del arcade no es todo lo que tiene que ofrecer la versión de PlayStation a los jugadores.

En esta versión doméstica, hay una misión completamente nueva, que se desarrolla en un hotel de Sercia que es la tapadera de una fábrica de armas, digirida por el enigmático villano Kantaris. El juego se desarrolla de manera similar al arcade, pero con una diferencia crucial: tu camino por las instalaciones no está predefinido, se determina por tu actuación en el juego. Eso asegura algo más de rejugabilidad a esta variante, que es lo que idealmente quieres para una versión doméstica.

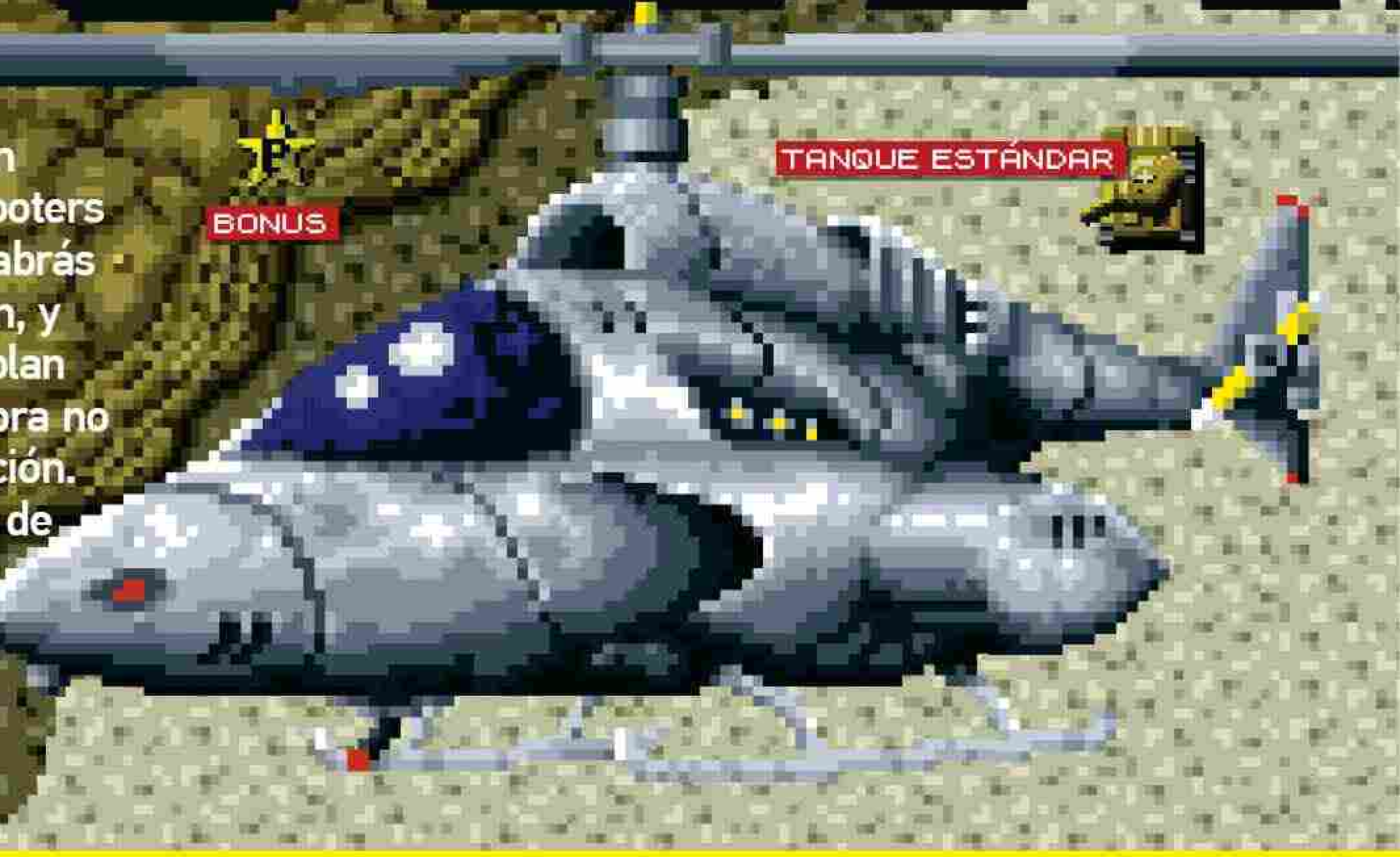
Como la recreativa, *Time Crisis* para PlayStation fue bien recibido. *Edge* lo puntuó con un 8/10, afirmando que "cada vez que crees haber visto el momento más asombroso, otro lo supera por pura emoción" y alabándolo como "una sinfonía de destrucción hecha videojuego". *CVG* le dio un 5/5, comentando, "Es una conversión casi perfecta, pero contar también con nuevos niveles ¡es el paraíso de un jugador!"

La Guía Definitiva

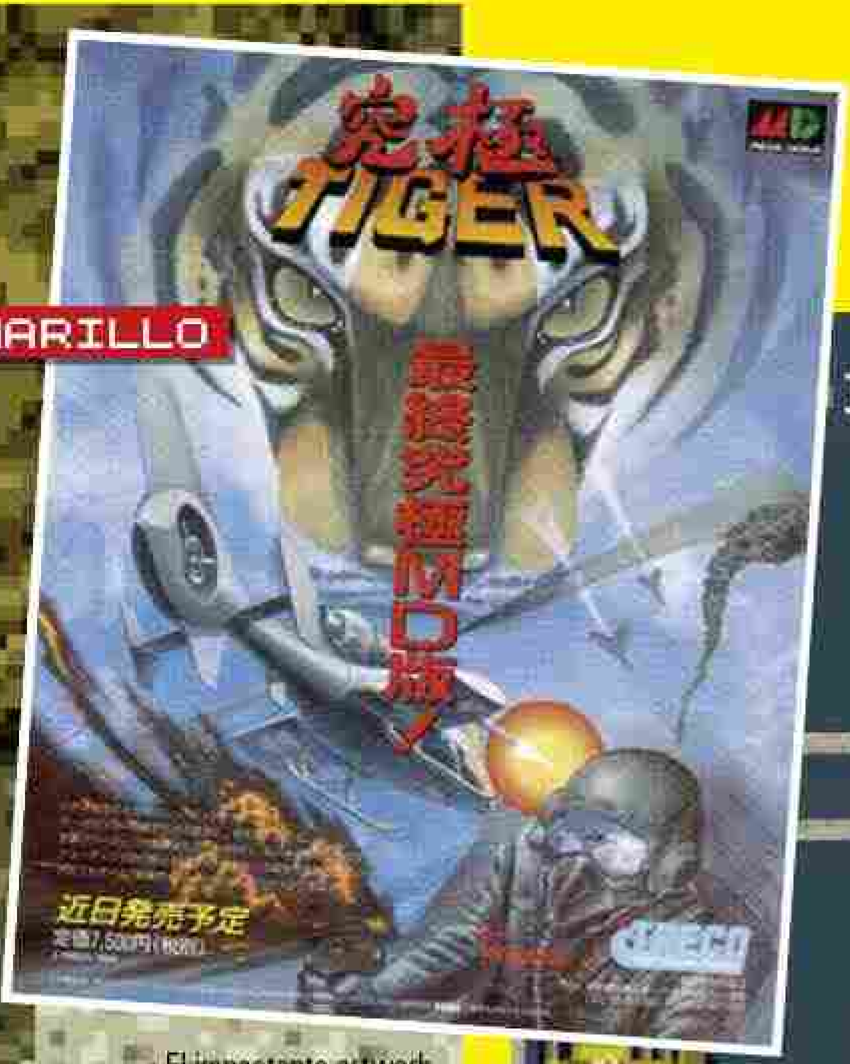
TWIN COBR

Si te consideras un fanático de los shooters 2D japoneses lo sabrás todo sobre Toaplan, y si ya conoces Toaplan entonces Twin Cobra no necesita presentación. ¿Y si nos dejamos de formalidades?

Texto de Martyn Carroll

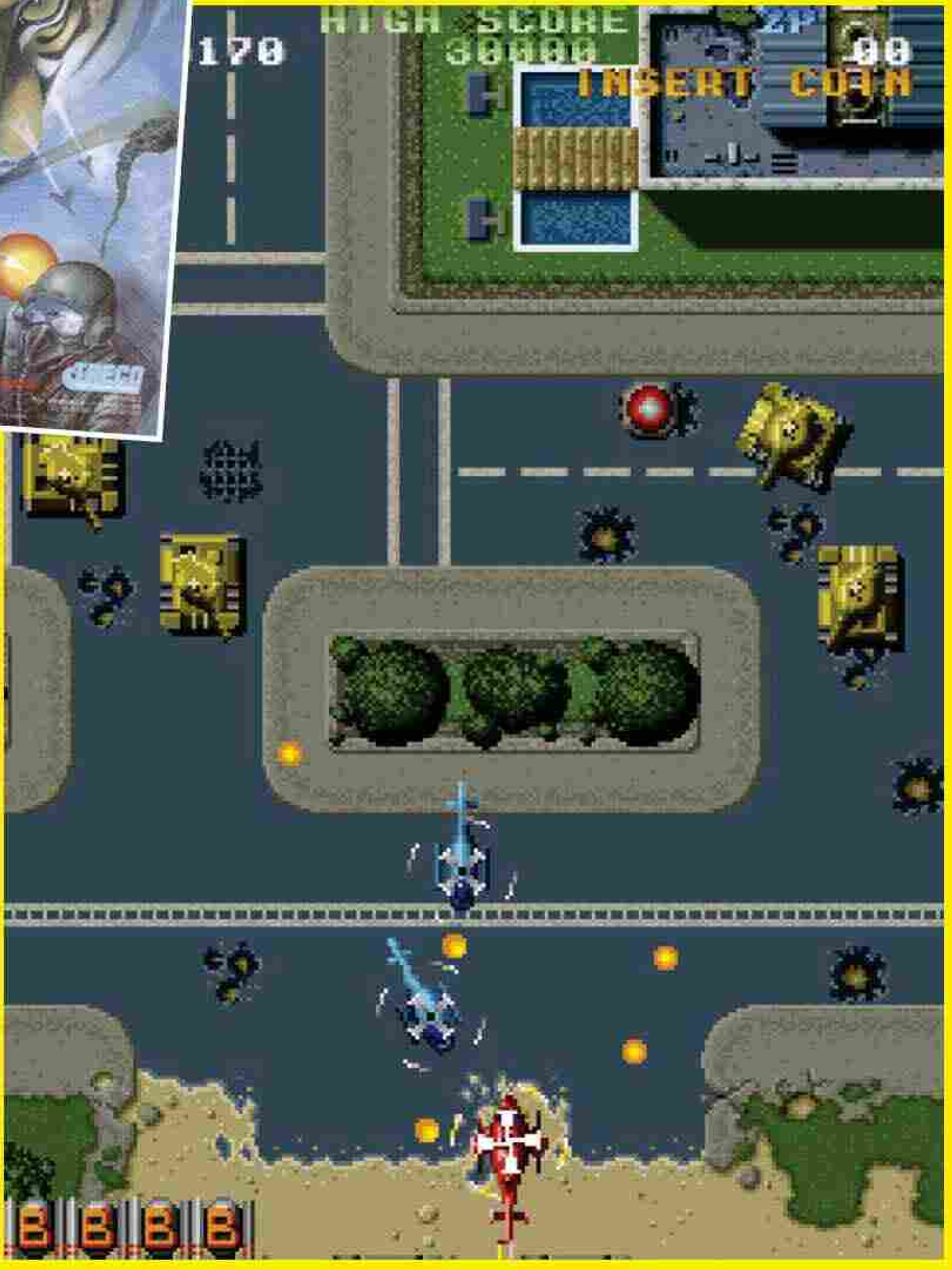

BONUS
TANQUE ESTÁNDAR

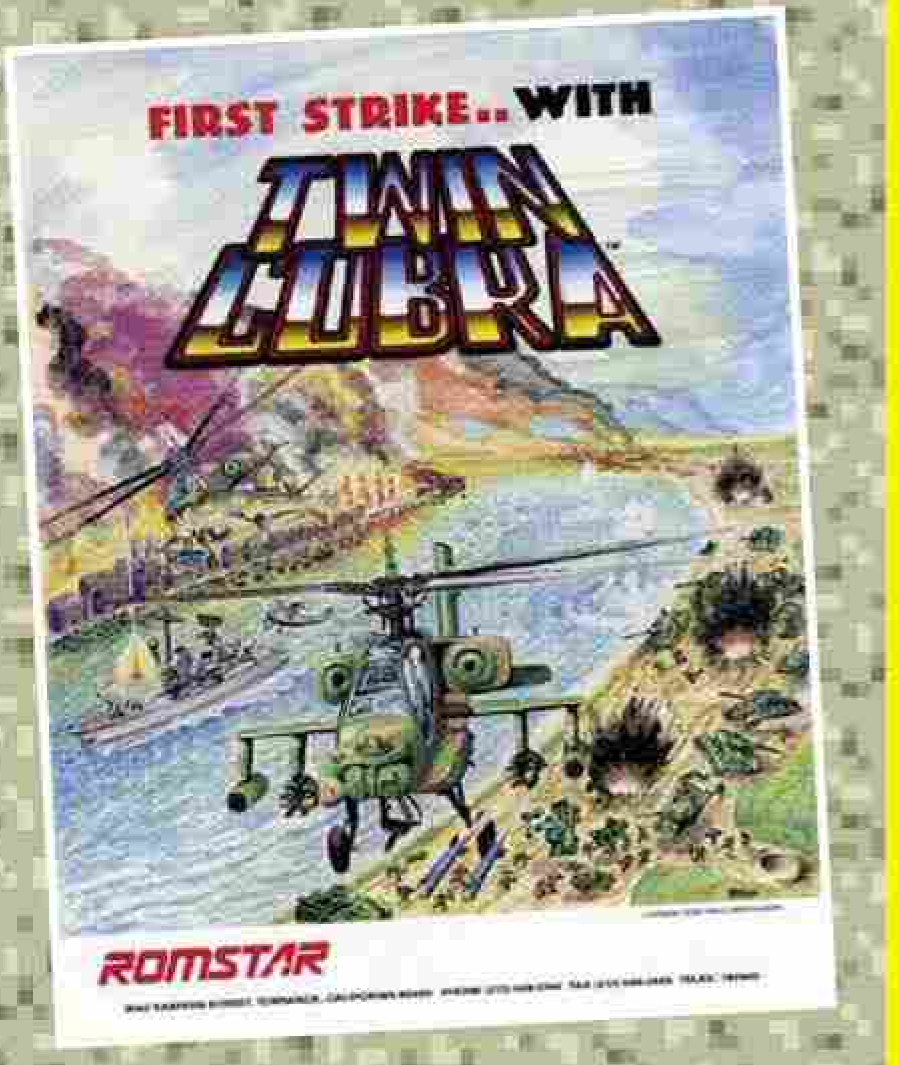
CHOPPER AMARILLO


究極
TIGER
最終究極MD版!
近日発売予定
定価7,500円(税別)

» El impactante artwork creado para la versión japonesa de Mega Drive.

» Romstar licenció el juego de Taito para ser distribuido en Norteamérica.





Probablemente te encontraste por primera vez con *Twin Cobra* en la parte menos concurrida de algún salón recreativo, apartado de la zona de máxima afluencia donde las espectaculares y vibrantes coin-ops de Sega, Konami y Namco atraían a las multitudes. Allí, en la penumbra, convivían docenas de muebles verticales genéricos que ofrecían diversión clásica, sin aditivos, a bajo precio. Era el dominio de desarrolladoras de 'segunda', como Taito, Tecmo, Irem o Toaplan.

Toaplan se fundó en Japón en 1984 y rápidamente se instauró como uno de los proveedores de shooters verticales más capacitados gracias a coin-ops legendarias como *Tiger Heli* o *Slap Fight* (también conocido como *Alcon*). Ambos fueron distribuidos por Taito y alcanzaron gran éxito en los salones, pero fue *Flying Shark* (*Sky Shark*), en 1987, el encargado de consolidar la reputación de Toaplan como maestros del shooter. *Twin Cobra* apareció un poco más tarde ese mismo año y aunque, fue presentado como secuela de *Tiger Heli*, se diseñó sobre los cimientos de *Flying Shark*. De hecho, a primera vista podríamos argumentar que se trata de un *Flying Shark* con helicópteros en vez de biplanos.

Los dos shooters corrían bajo la misma configuración 68000, por lo que resultaban similares a nivel gráfico, aunque los sprites enemigos y disparos de *Twin Cobra* estaban mejor definidos sobre el escenario, resultando así más permisivo en temas de dificultad. Ambos títulos utilizaban un monitor de 19 pulgadas montado verticalmente y mostraban una resolución de 320x240 píxeles, complementada a su vez por un scroll horizontal que expandía el área real de juego a los 320x320 píxeles. *Twin Cobra* contaba con 10 fases, el doble que *Flying Shark*, aunque su mayor número no significaba más variedad, ya que prácticamente ofrecían la misma combinación de ciudades enemigas, aeródromos, puertos y demás. Los dos juegos contaban con final bosses, ingenios indescriptibles formados por piezas de metal que vomitaban balas en todas direcciones. Su triste ▶

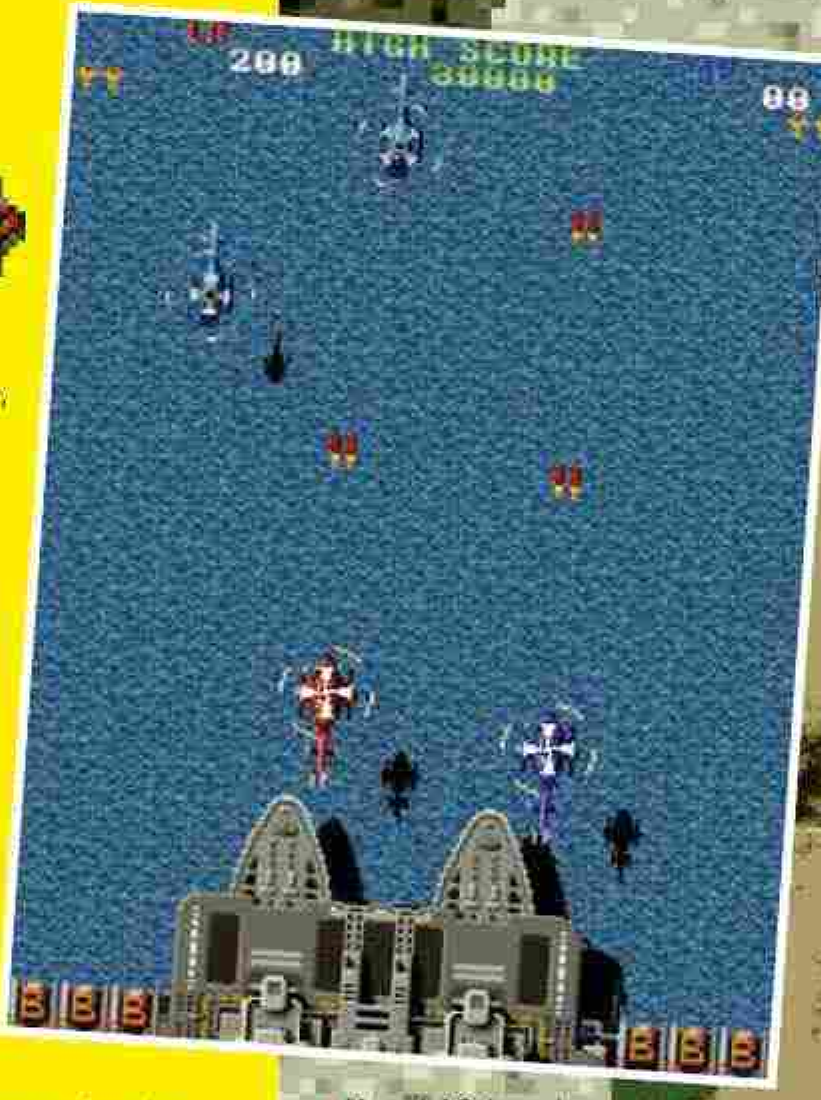
▶ destino dependía del modus operandi del jugador, podías destruirlos o, en muchos casos, ignorarlos.

Donde *Twin Cobra* marcaba las diferencias era en su armamento, de hecho se asemejaba más al arsenal futurista de *Slap Fight*. Contaba con la clásica smart bomb de Toaplan y un disparo principal que podía mejorarse recogiendo los iconos con la letra 'S' que liberaban los enemigos. Sí, como en *Flying Shark*, pero en esta ocasión ofreciendo hasta cuatro armas diferentes. Ciertos enemigos soltaban una esfera brillante que mostraba cuatro colores diferentes, del jugador dependía elegir la tonalidad adecuada. Esto significaba que podías cambiar de arma, seleccionando la más adecuada para lidiar con los diferentes escenarios (el disparo azul arrasaba una zona muy amplia, por ejemplo, mientras que el verde ofrecía un poderoso láser concentrado). Lo mejor es que cada arma aumentaba progresivamente hasta niveles francamente poderosos. Con el poder máximo, el arma azul desencadenaba tal oleada de proyectiles que podía limpiar totalmente la pantalla. Un auténtico bullet hell, pero originado por el jugador. Este inmenso poder tenía su lado negativo: si recibías un impacto volvías a tu triste y básico disparo doble.

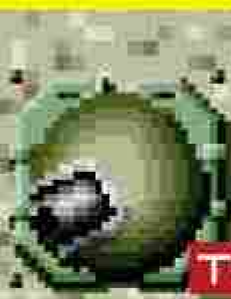
Como su nombre indica, *Twin Cobra* fue el primer shooter de Toaplan para dos jugadores simultáneos. En modo cooperativo, surcar sus niveles era aún más espectacular y gracias a ello aumentó su popularidad. Resulta sorprendente que esta opción no se incluyera en la versión japonesa, *Kyukyoku Tiger* (*Ultimate Tiger*), que apareció en esas mismas fechas. Existen innumerables diferencias entre ambas máquinas, la principal es que al ser abatido, la acción se detenía y comenzabas desde un checkpoint predefinido, mientras que en *Twin Cobra* continuabas desde la misma posición sin que se detuviese el scroll. Esto imprimía mayor dificultad a la versión japonesa, al menos para los jugadores menos expertos. No queda claro el motivo de estos cambios en occidente, pero es posible que Romstar solicitara esta modificación para competir con el resto de shooters cooperativos.

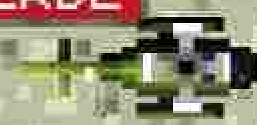
Twin Cobra debutó en Reino Unido en el Amusement Trade Exhibition de enero de 1988. A Clare Edgeley de *C&VG* le gustó la experiencia. "Acción constante y bonitos gráficos, *Twin Cobra* es mucho más divertido que *Thundercade*", informó, refiriéndose al shooter cooperativo de Seta. "Aunque muestra un escenario similar a *Thundercade*, transmite una sensación más desafiante, ofrece un reto mucho mayor". Nick Kelly no quedó tan satisfecho y le otorgó un 6/10 en *Commodore User*: "*Twin Cobra* supera la mayoría de los controles a nivel gráficos, sonido y jugabilidad. Si las coin-ops fueran discos sería un lanzamiento de Stock Aitken Waterman, ingenioso, fácil de consumir y exactamente igual al trabajo anterior".

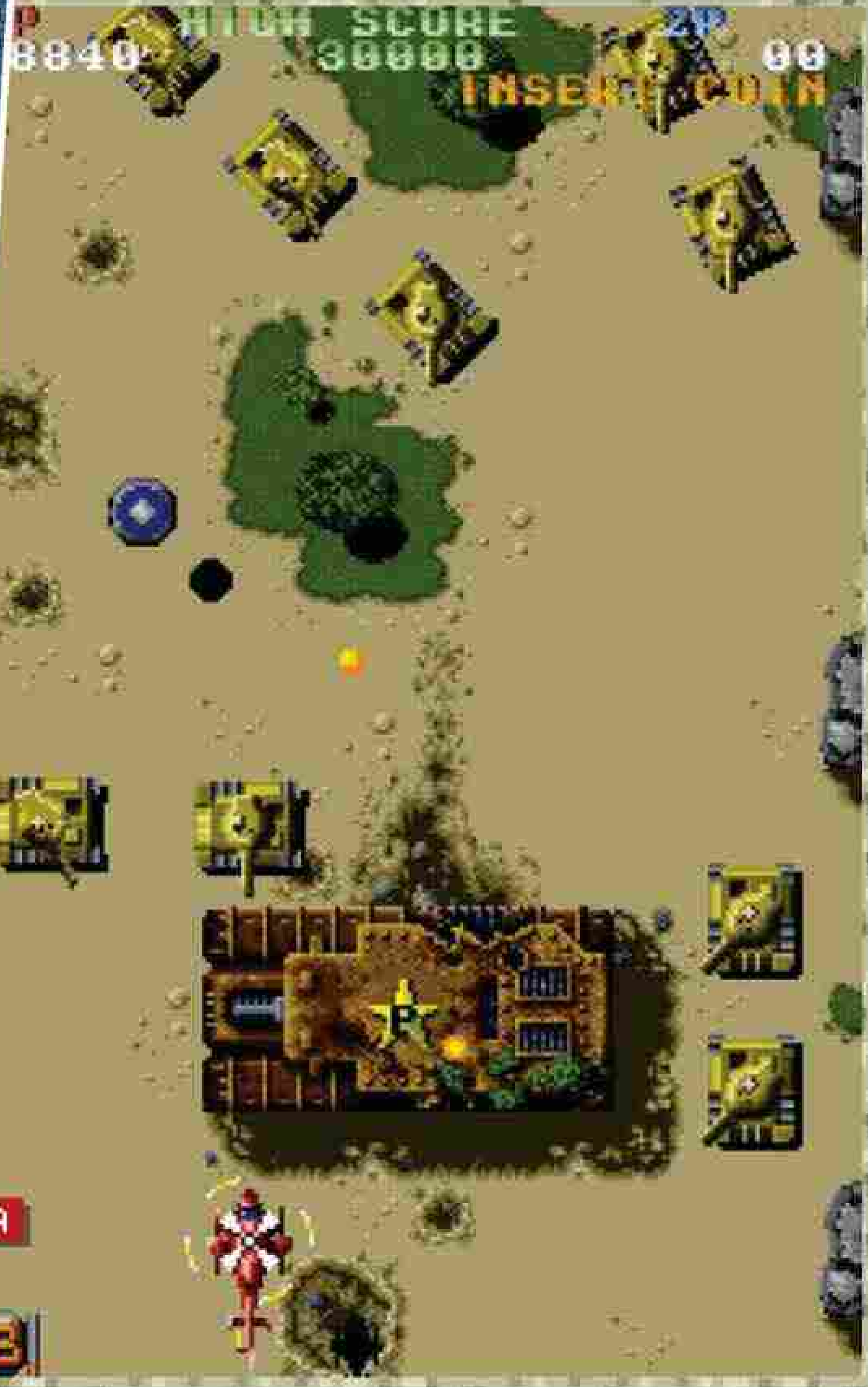
Era lógico pensar que las grandes compañías se pelearan por los derechos de las versiones domésticas, sobre todo teniendo en cuenta que Telecomsoft había logrado un gran éxito comercial con los ports de *Flying Shark* y Ocean había adaptado *Slap* ▶

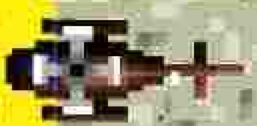


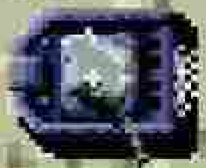
[Arcade] Cobras de color azul y rojo sustituyen al helicóptero gris metalizado de la versión japonesa.





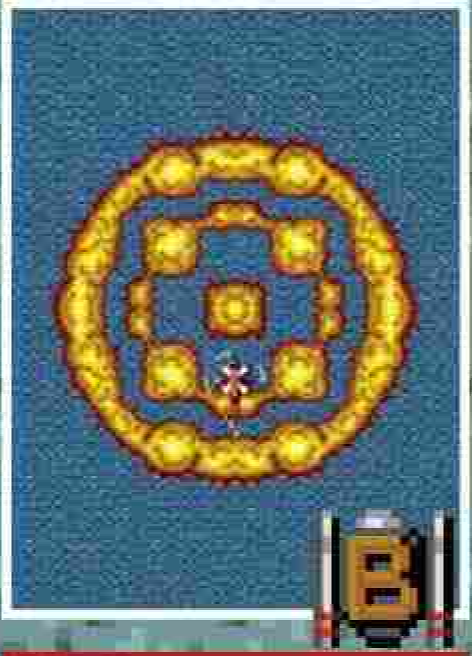






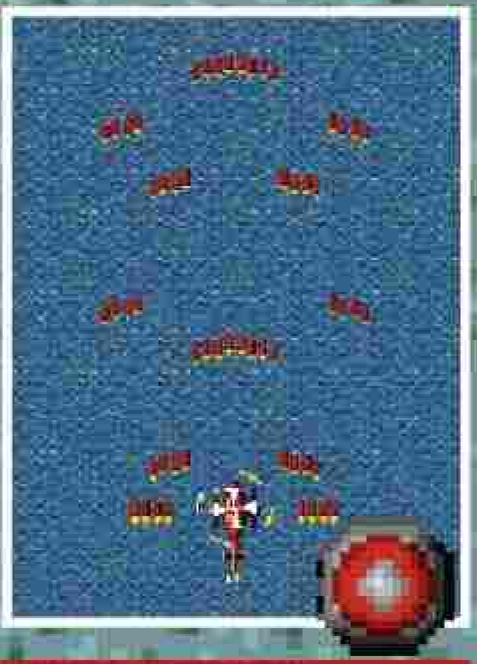
[Arcade] Consigue los power-ups o no sobrevivirás a la primera etapa...

¡AIRWOLF, SUPERA ESTO!



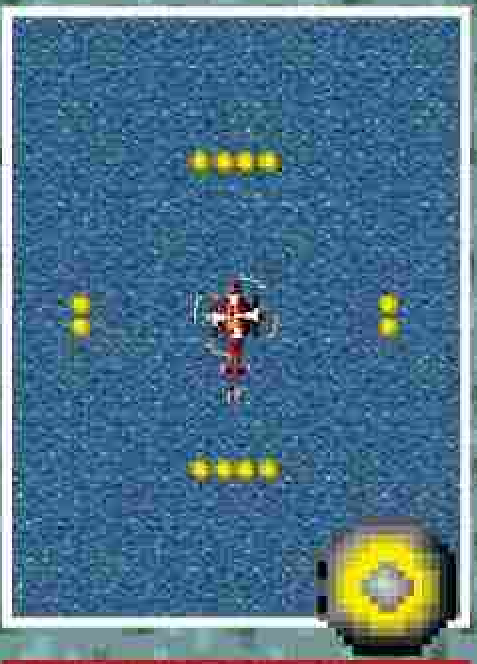
SMART BOMB

Cada helicóptero/vida está equipado con tres bombas y puedes conseguir más durante la partida. Suéltalas para destruir enemigos y fuego rival. Guarda alguna para los jefazos.



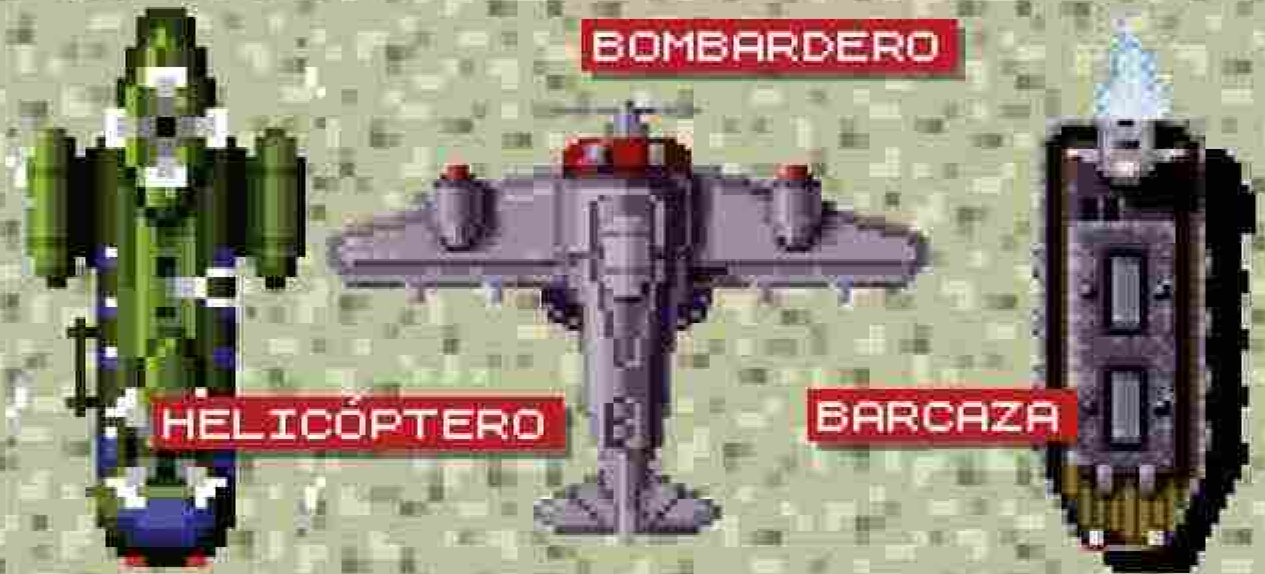
MULTI-MISSILE (ROJO)

Tu arma estándar dispara misiles al frente y al centro. A plena potencia despliega docenas de misiles, por lo que es posible que te acompañe un tiempo antes de necesitar otra arma.

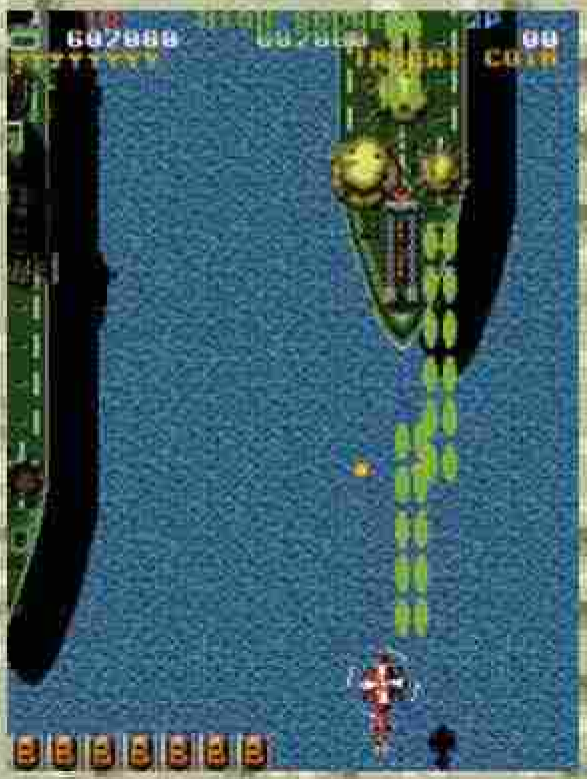


MULTI-DIRECTION BAZOOKA (AMARILLO)

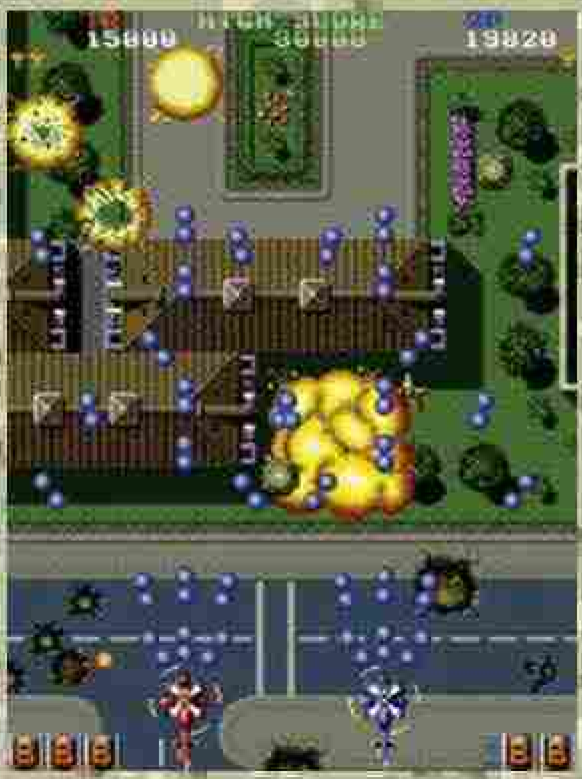
Nombre terrible para un arma más terrible aún. Dispara en las cuatro direcciones básicas y solo merece la pena para enemigos que atacan por atrás. Floja incluso a máximo poder.



> "El único momento en el que querrás cambiar al láser verde es contra el boss del nivel 9"
>
> MARTIN BEDARD

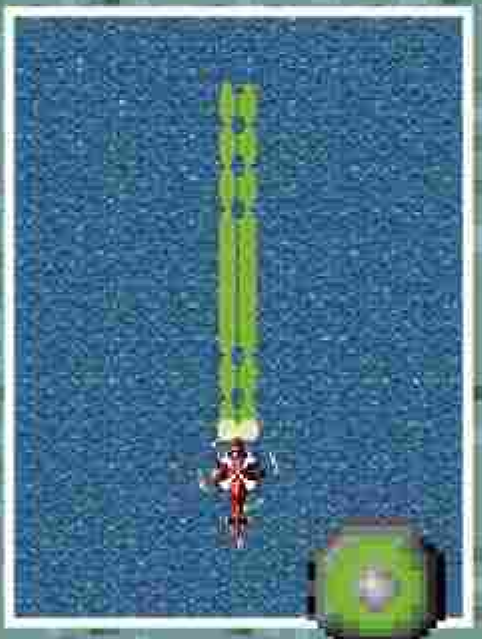


» [Arcade] El famoso láser verde nos facilitará las cosas frente a los poderosos buques.



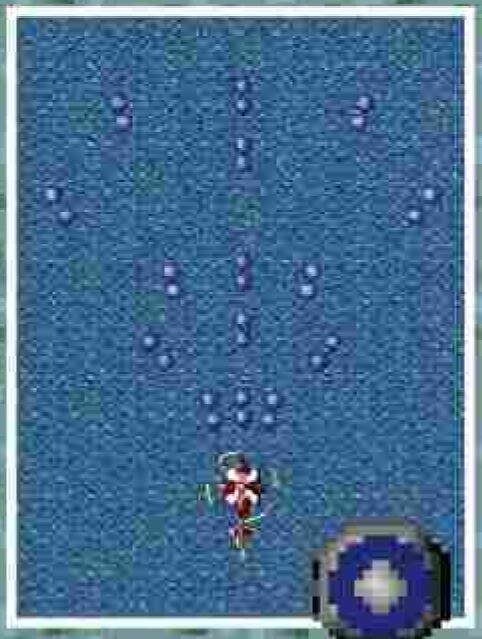
» [Arcade] Dos jugadores con armamento azul al máximo desatando un auténtico infierno.

UN RESUMEN DE LOS POWER-UPS QUE NECESITAS PARA TRIUNFAR



AUTO MACHINE GUN (VERDE)

O también 'láser verde' como es conocida entre los jugadores. Este rayo es compacto pero mortal, por lo que resulta perfecto para despejar cubiertas de barco y abatir jefazos.



MULTI-CANNON (AZUL)

Sin lugar a dudas, el arma más formidable de todo el juego. A máxima potencia es imbatible, nada se le resiste. Es solo una cuestión de cuánto tiempo podrás mantenerla.

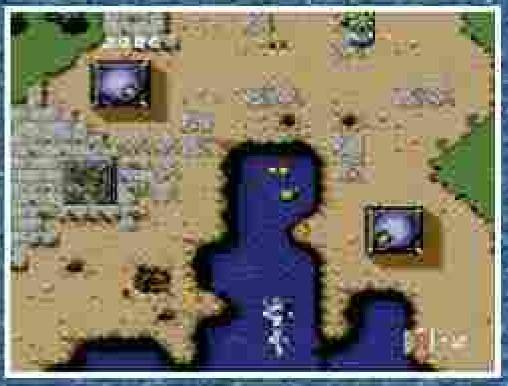
PARAÍSO VERTICAL

¿TOCARON TODOS LOS PORTS EL CIELO CON SUS ASPAS?

PC ENGINE

1989

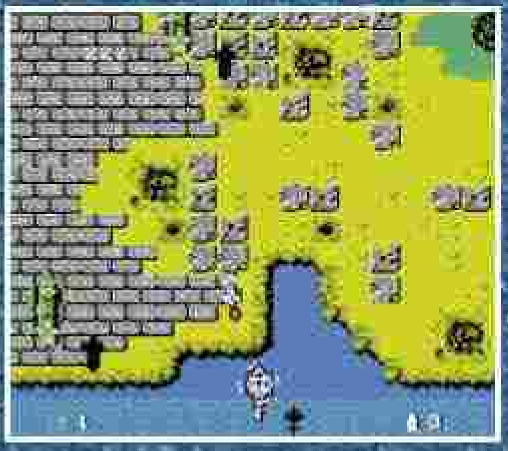
Una excelente conversión de Taito. Esta exclusiva del mercado japonés se sitúa gráficamente entre las versiones de NES y Mega Drive, aunque la jugabilidad es prácticamente idéntica a la de la coin-op. Un festival de acción y disparos comprimido en una pequeña y adorable HuCard, nunca nos acostumbraremos a este milagro.



NES

1990

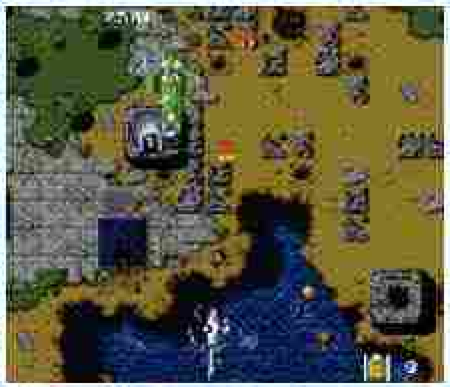
Otra conversión fantástica (parece que siempre decimos lo mismo). No soporta juego cooperativo y los sprites presentan el clásico parpadeo, pero nada de esto resulta importante cuando se deja jugar tan bien. Además, se incluyen todas las fases, armas y final bosses. Fue desarrollado por Micronics, que también convirtieron *Tiger Heli* para NES.



MEGA DRIVE

1991

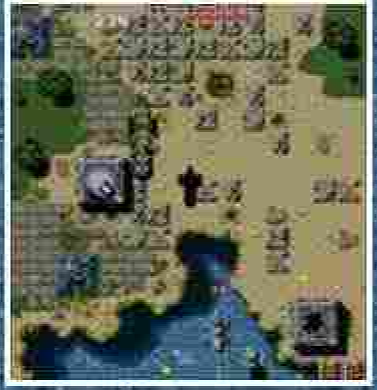
La ausencia de opción para dos jugadores es una omisión más que sorprendente y además utiliza el color de forma peculiar (los tanques amarillos del nivel 1). Pero una vez más, cuando se trata de jugabilidad ofrece una experiencia coin-op auténtica, como era de esperar en Mega Drive.



SHARP X68000

1993

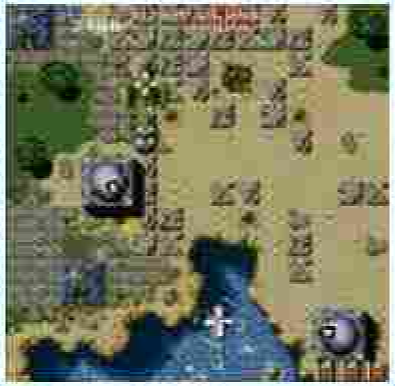
El poderoso y fiable X68000 nos ofrece otro port perfecto del arcade. Gráficos, velocidad y sonido son perfectamente comparables a la coin-op, de hecho suena incluso mejor gracias al chip de sonido FM de la máquina. Cuando apareció en el mercado se erigió como la versión más fiel hasta la fecha.



FM TOWNS

1994

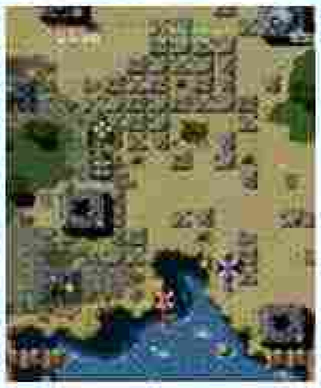
El oscuro sistema de Fujitsu albergó otra conversión increíble. Casi idéntica a la adaptación para X68000, pero ofreciendo mejor música gracias a las pistas de audio de su formato CD. La banda sonora remezclada añade una nueva dimensión acústica a esta ya de por sí brillante experiencia.



PLAYSTATION

1996

Tanto *Twin Cobra* como *Kyuukyoku Tiger* están recopilados en este *Toaplan Shooting Battle* junto al primigenio *Tiger Heli*. Los tres títulos son pixel perfect y cuentan con una generosa cantidad de opciones para ajustar. Una de las mejores y más codiciadas colecciones shooter de la historia.



TANQUE LANZAMISILES

EXPERTO MUNDIAL

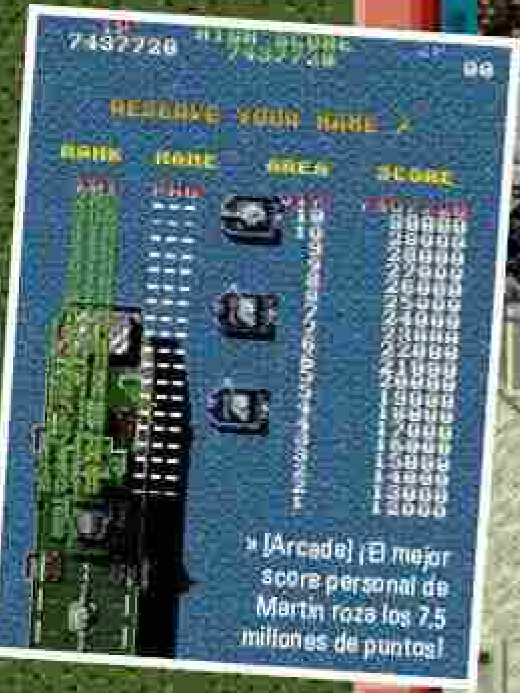
HABLAMOS CON MARTIN BEDARD, CUYO HIGH SCORE DE TWIN COBRA ESTÁ CERTIFICADO COMO NÚMERO UNO EN TWIN GALAXIES.

Háblanos un poco sobre los detalles de tu récord de puntuación en *Twin Cobra*.
Mi récord en recreativa alcanzó los 3.557.840 puntos, obtenido en Funspot, Weirs Beach, en junio de 2007. Desde entonces, mi mejor marca personal en MAME es de 7.437.720 puntos, lograda en noviembre de 2015.

¿Cómo descubriste el arcade de Toaplan?
En 2002, buscando shooters de corte clásico en MAME. *Twin Cobra* destacaba por su jugabilidad y su música y me sorprendió gratamente encontrarlo en Funspot durante mi primera visita en junio de 2004.

¿Cuál es tu arma favorita a la hora de batir récords?
El caballo ganador es el armamento azul, el multi cannon, que utilizarás el 95% del tiempo. Si todo sale bien, el único momento en el que querrás cambiar al láser verde es contra el jefazo de la fase nueve. Cuando mueres, es mejor utilizar el armamento rojo hasta aumentarlo varias veces, ya que el azul es menos efectivo en niveles bajos de potencia. ¡Nunca utilices el arma amarilla!

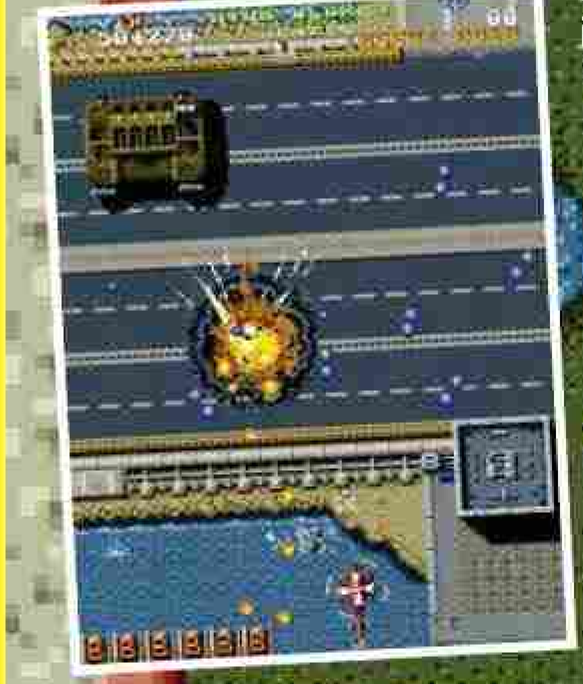
¿Cuántos loops necesitaste para lograr tu récord? ¿Cómo aumenta la dificultad?
Mi marcador en MAME concluyó en la fase 9 del cuarto loop. La diferencia entre loops se basa en el incremento de velocidad del fuego enemigo. Se aprecia más en los loops dos y tres, donde este parámetro aumenta un 18% y un 13% respectivamente. Luego continúa a un ritmo más lento hasta el noveno loop, donde la velocidad duplica a la experimentada en el primer nivel. Mi objetivo es alcanzar y jugar de forma convincente los loops donde la celeridad de las balas es máxima.



» [Arcade] ¡El mejor score personal de Martin roza los 7,5 millones de puntos!

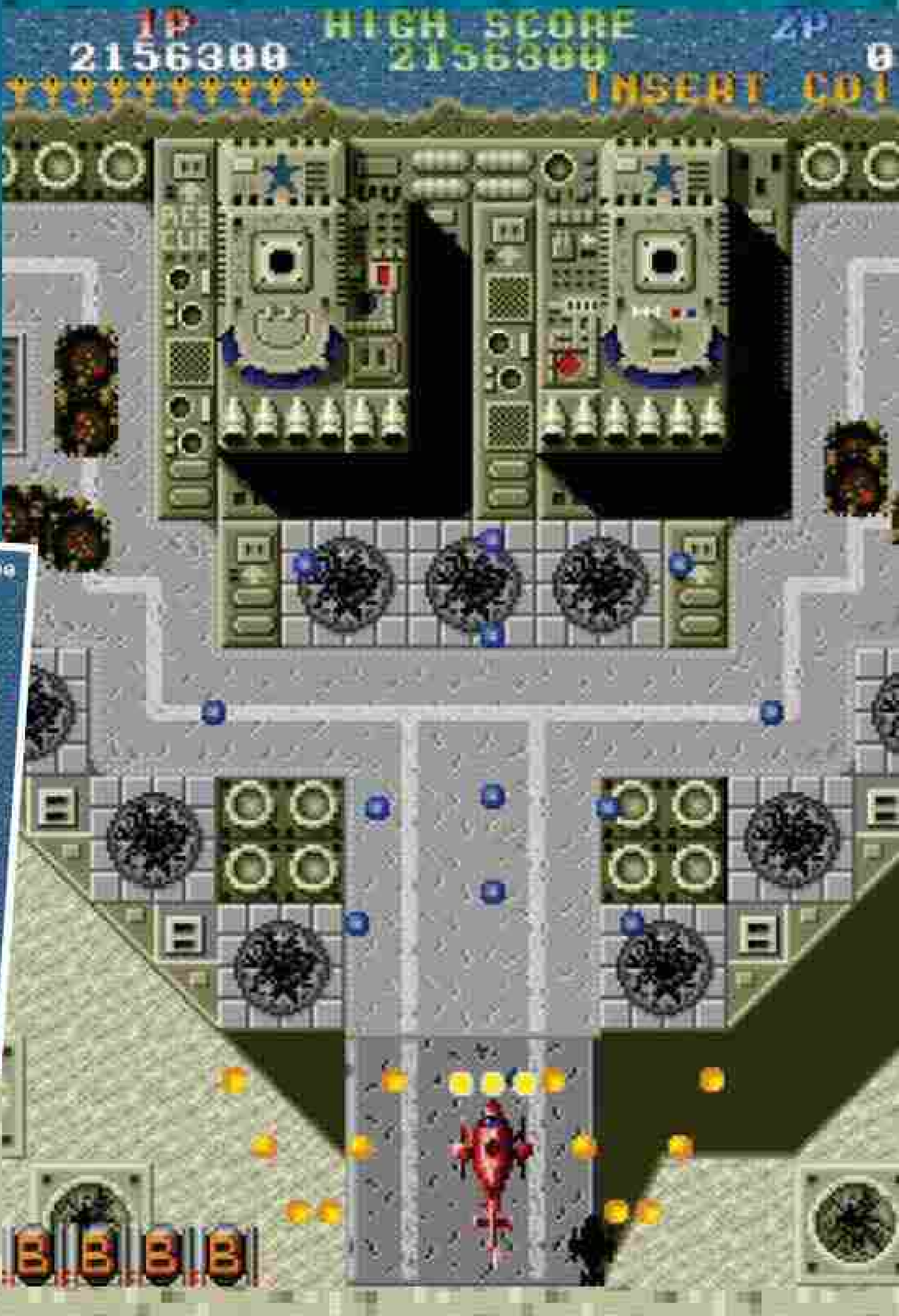
¿Estás orgulloso con tus high scores en *TC*?
Honestamente, *Twin Cobra* parece un juego inacabado. Si bien el lanzamiento japonés no presenta dudas, el producto occidental no alcanza la calidad de acabado necesaria. Esto podría deberse a cambios como el modo para dos jugadores, que aumenta la dificultad en algunos aspectos. Presumiblemente debido a problemas de rendimiento, los frames en los que se registra el daño del disparo se dividen entre ambos jugadores, lo cual reduce a la mitad el daño ejercido sobre el enemigo, incluso cuando juegas solo. Esto hace que el juego cambie a la hora de enfrentarnos a los final bosses, ya que los patrones para derrotarlos fácilmente ya no funcionan igual.

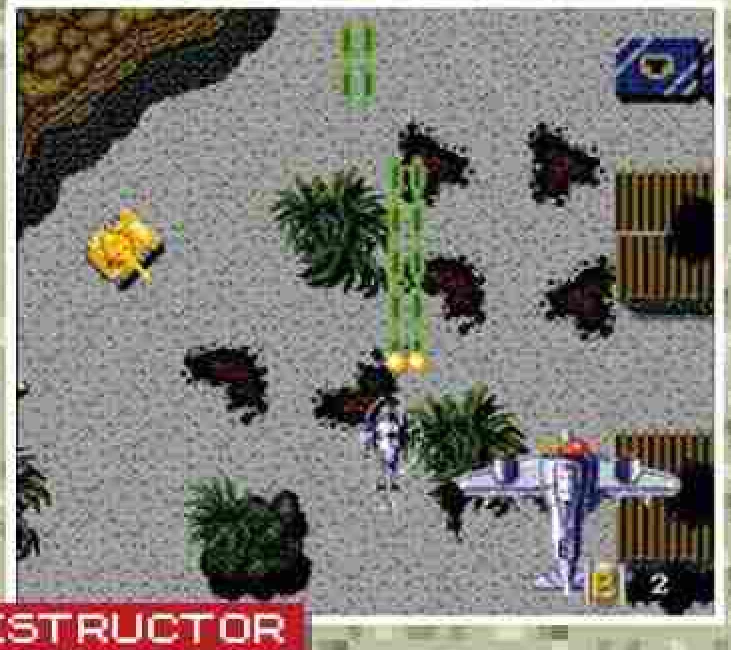
Teníamos la impresión de que la versión japonesa era más difícil debido al sistema de checkpoints...
El sistema de checkpoints añade su particular desafío. Algunos de ellos son difíciles de afrontar, pero todos son superables. El torpe sistema de daños occidental añade más riesgo al desarrollo, ya que obliga a esquivar constantemente. Además, el helicóptero se mueve mucho más rápido en esta edición. En última instancia, qué versión es más difícil es algo que se puede discutir.

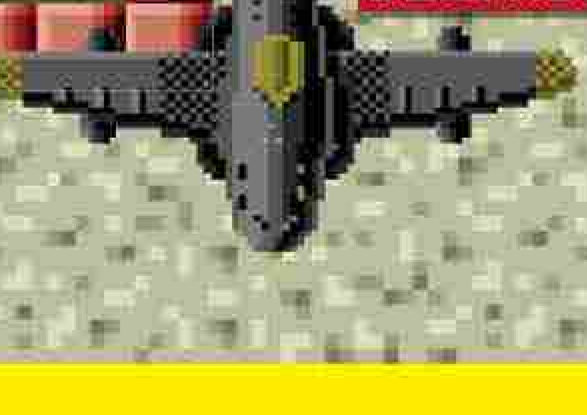


» [Arcade] El playthrough de Martin se puede disfrutar en la web de MARP (replay.marpirc.net).

> **“La diferencia entre loops se basa en el incremento de velocidad del fuego enemigo”**
>
> MARTIN BEDARD







DESTRUCTOR

» [Mega Drive] Si pasamos por alto ciertas estridencias cromáticas, esta versión rinde a buen nivel.

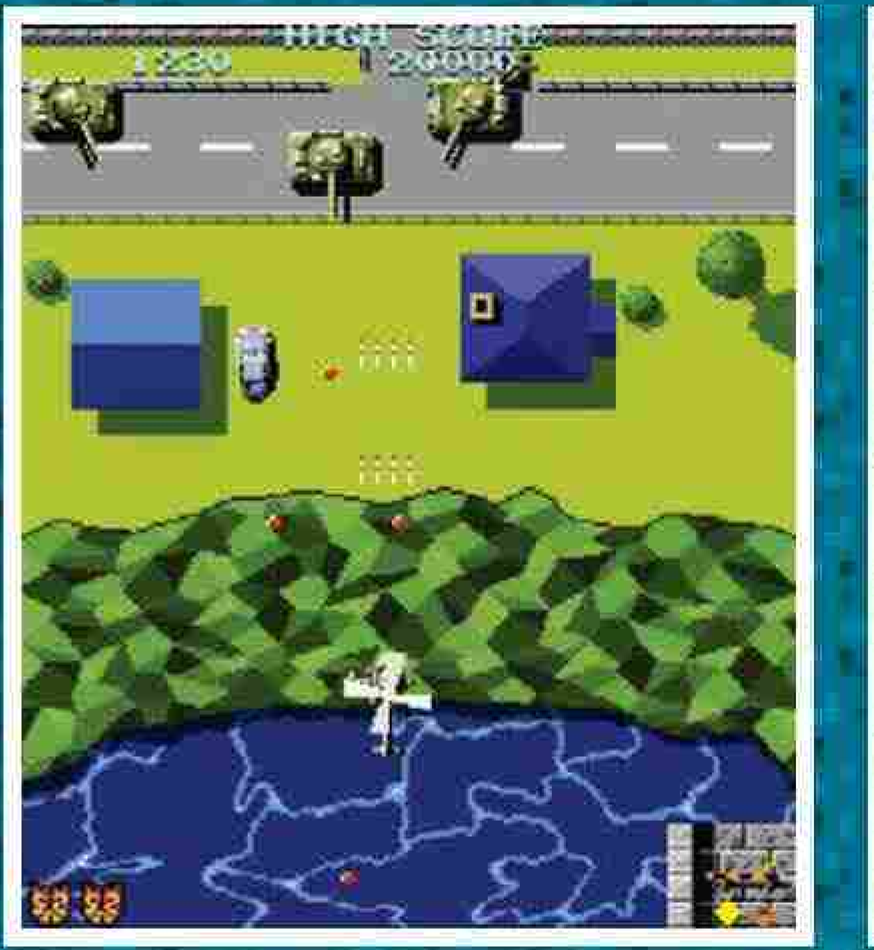
▶ *Fight* para ordenadores. Parecía que *Twin Cobra* estaba destinado a ser una exclusiva del formato coin-op. Esto cambió en 1989, cuando Taito desarrolló la versión PC Engine, exclusiva para Japón. Después le tocó el turno a la adaptación de NES, en 1990, que protagonizó un lanzamiento más universal y, aunque mantuvo la denominación *Twin Cobra* en Occidente, solo permitía un jugador. Algo razonable si tenemos en cuenta el limitado hardware de NES, pero que no justificaba esa misma limitación en el cartucho de Mega Drive (lo que sí aprovechó fue el panorama bélico de la Guerra del Golfo para añadir el subtítulo '*Desert Attack Helicopter*'). Un buen detalle de estas tres versiones es que recompensaban al jugador con una secuencia final animada en vez de 'loopear' continuamente.

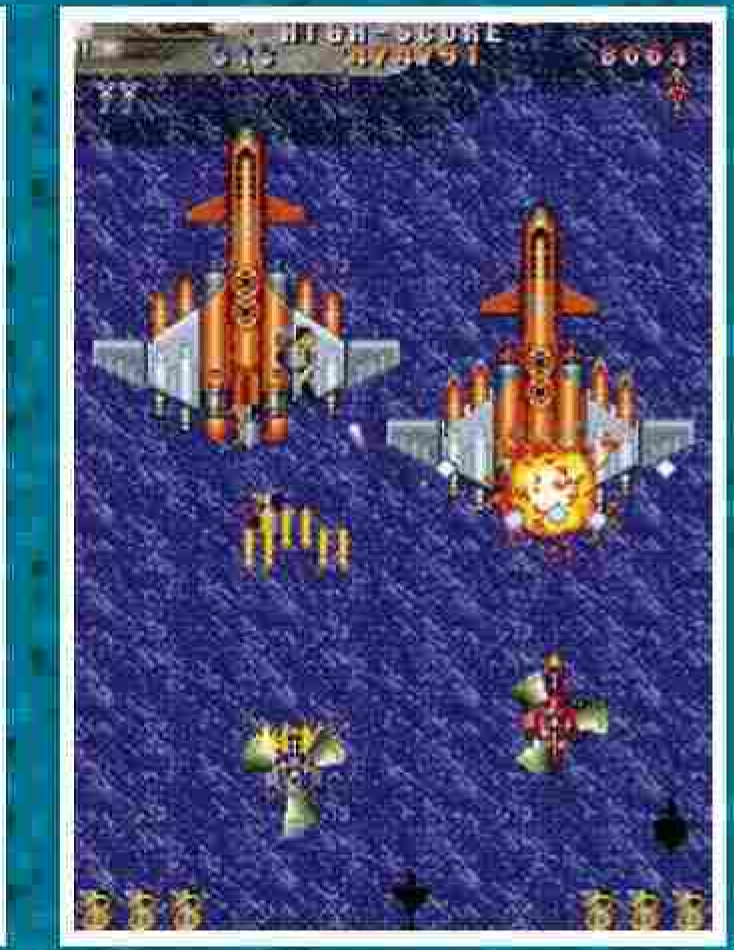
Las versiones posteriores para Sharp X68000 y FM Towns solo aparecieron en Japón, por lo que se adaptaron fielmente a la coin-op local de un solo jugador. La versión cooperativa apareció finalmente en 1996 como parte de *Toaplan Shooting Battle 1* para PlayStation. Esta recopilación japonesa incluye *Tiger Heli* además de *Kyukyoku Tiger* y *Twin Cobra*, conformando una colección redonda para amantes de la saga y los shooters en general. Además, ofrece orientación de pantalla vertical para una auténtica experiencia arcade. Solo se echa en falta *Twin Cobra II*, la secuela arcade de 1995 programada por Takumi tras el cierre de Toaplan el año anterior. Esta secuela apareció para Sega Saturn en 1997 como *Kyukyoku Tiger II Plus*, que fue enriquecido con una BSO remezclada y un escenario exclusivo.

Para disfrutar hoy día de *Twin Cobra*, la emulación es la opción fácil. Pero la verdadera experiencia solo se vive en la coin-op original. Quizá todavía quede alguna en la zona oscura de algún remoto salón recreativo. ✱

COBRA TRIANGLE

EL ANTES Y EL DESPUÉS DE TWIN COBRA





TIGER HELI

1985

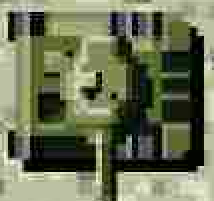
Aunque hereda detalles de *Xevious* y *1942*, el primer shooter de Toaplan también introduce sus propias ideas, principalmente la smart bomb. Se deja jugar, pero en comparación a *Twin Cobra* es excesivamente relajado. El clásico ejemplo de buen juego superado por su sucesor.

TWIN COBRA II

1995

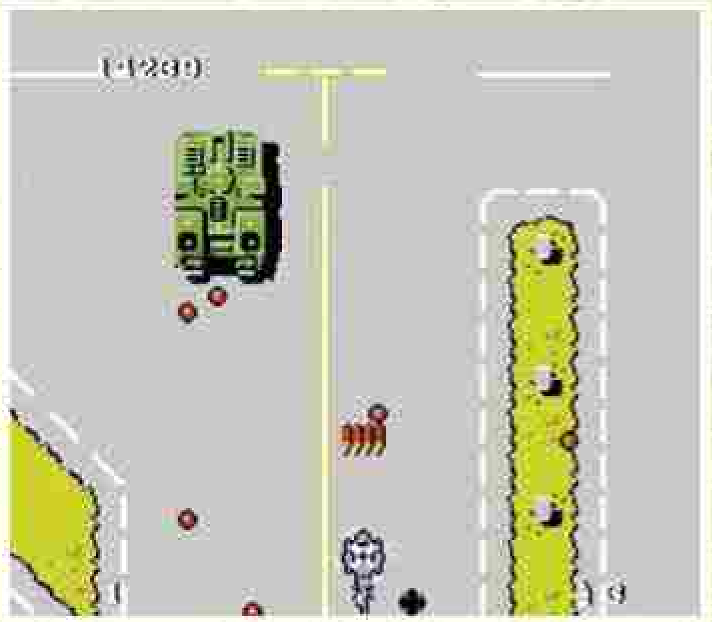
Bajo la batuta del poderoso hardware F3 de Taito, esta secuela tardía es el típico producto arcade de una etapa en la que los efectos visuales (absolutamente demoledores por cierto) casi eclipsaban la jugabilidad. Solo cuenta con seis fases pero no te dejará respirar ni un solo segundo. Para amantes del hardcore.

TANQUE PESADO

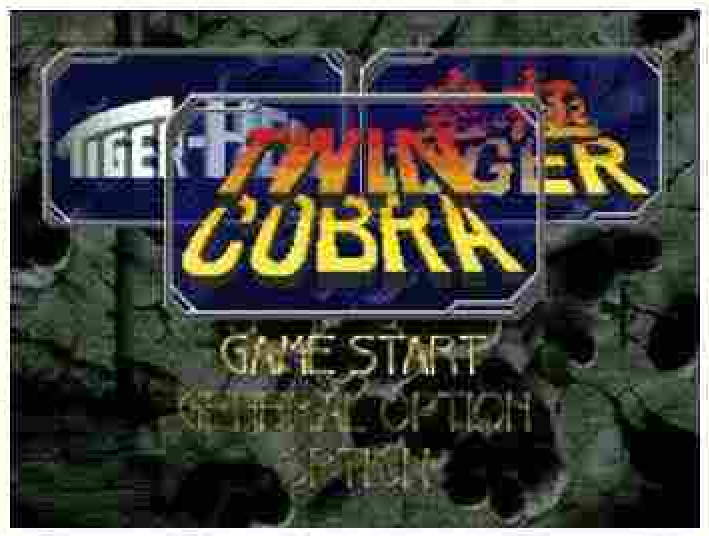


> "Ciertos checkpoints son difíciles de afrontar pero todos son superables"
>
> MARTIN BEDARD

CHOPPER AZUL

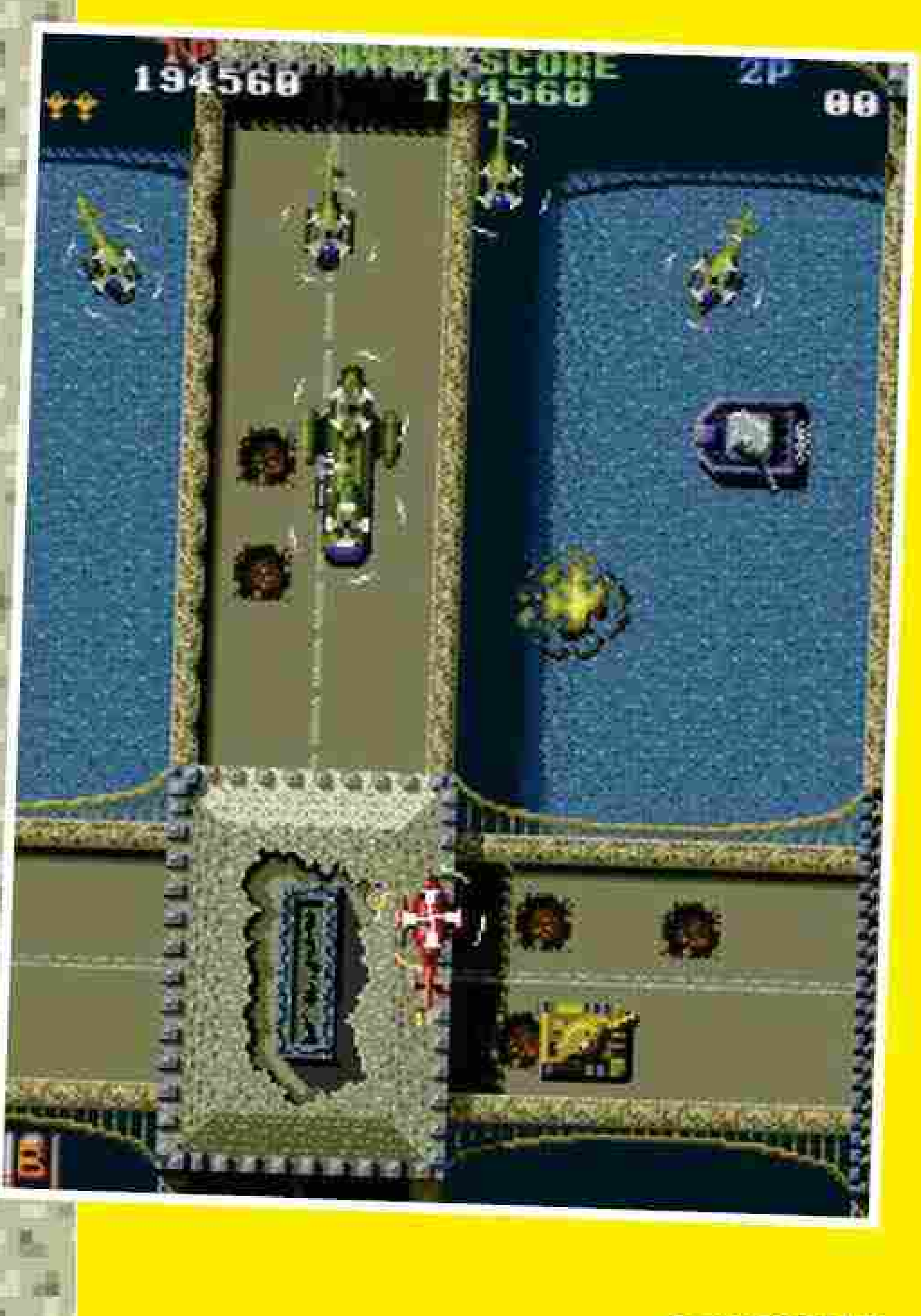


▶ [NES] La conversión para NES fue desarrollada por Micronics, los mismos que adaptaron *Tiger Heli*.



▶ [PlayStation] *Twin Cobra* se incluyó en *Toaplan Shooting Battle 1*. Pese al título no hubo más entregas.

CAÑONERA ESTÁNDAR



CÓMO SE HIZO

BACTRON

TEXTO DE RORY MILNE

Después de triunfar con diversos shoot'em up y juegos de fútbol 3D, Vincent Baillet decidió aprovechar el tirón de las aventuras isométricas. El desarrollador revela cómo añadió algo único al género con su Bactron de temática biológica.

LOS DATOS

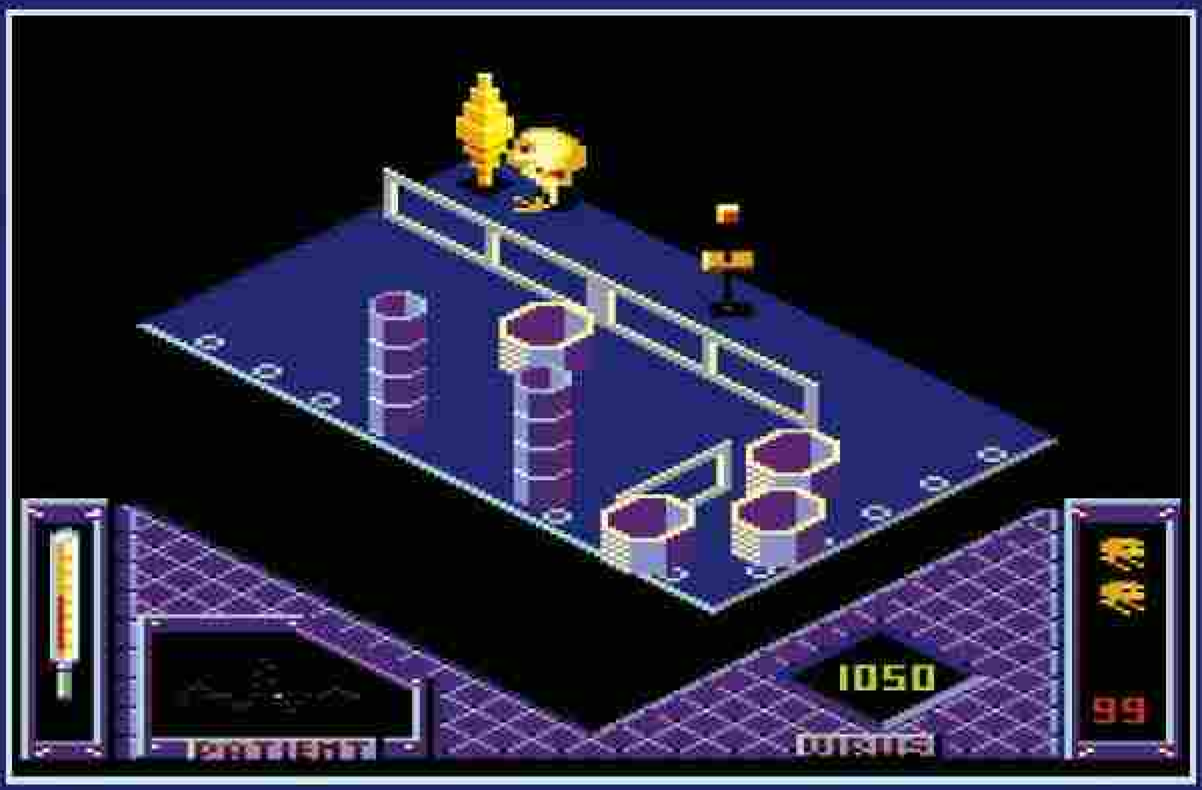
- **COMPAÑÍA:** LORICIELS
- **DESARROLLA:** VINCENT BAILLET
- **LANZAMIENTO:** 1986
- **PLATAFORMAS:** AMSTRAD CPC, THOMSON
- **GÉNERO:** AVENTURA

MÁS DEL AUTOR

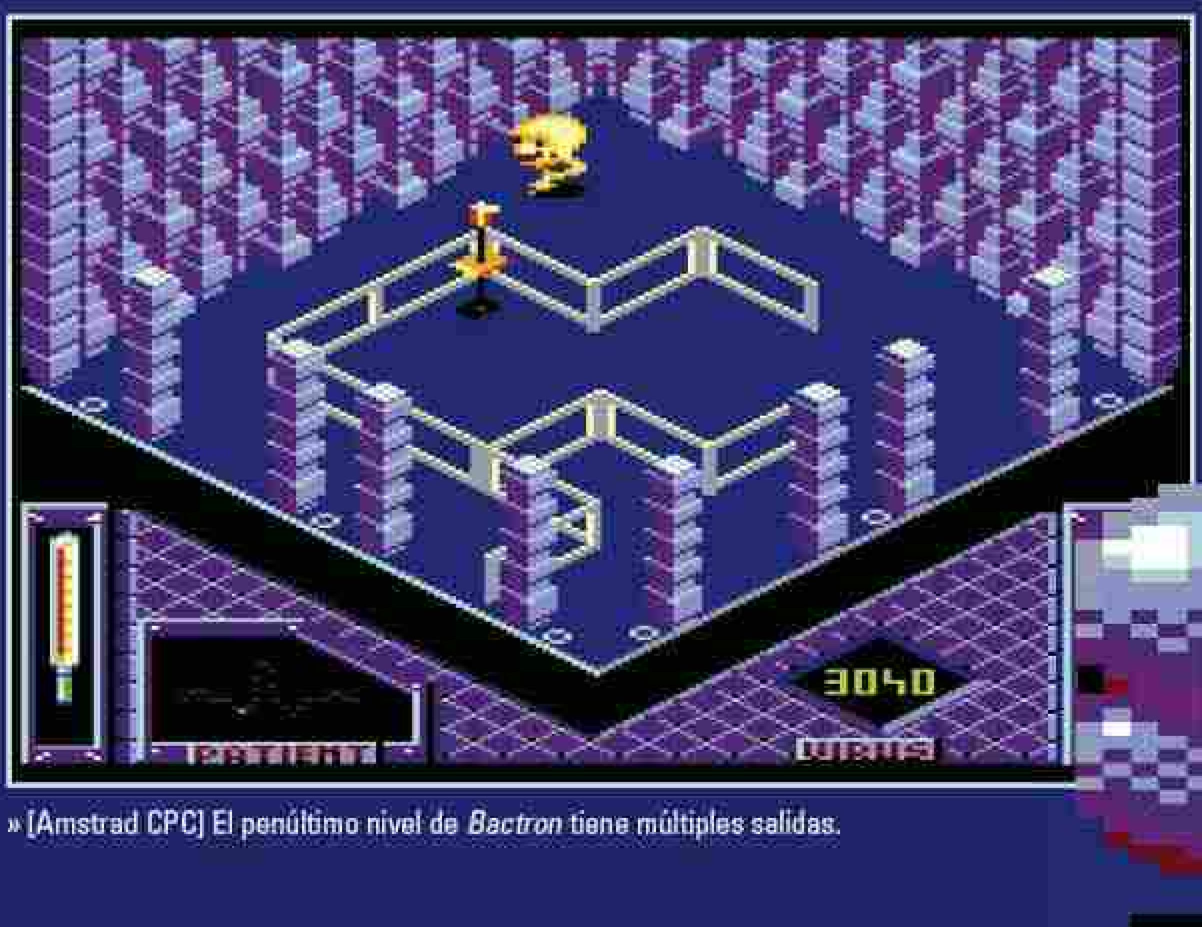
MACH 3
SISTEMA: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1987

TURBO CUP (IMAGEN)
SISTEMA: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1988

WEST PHASER
SISTEMA: ATARI ST, VARIOS
AÑO: 1989



» [CPC] Hay 11 enzimas amarillas que activar en *Bactron*; las azules son variantes hostiles.



» [Amstrad CPC] El penúltimo nivel de *Bactron* tiene múltiples salidas.

Aunque *Ant Attack* salió antes, no fue hasta 1984, con la irrupción de *Knight Lore*, cuando el género de las aventuras isométricas despegó de forma definitiva. El juego de los Stamper llegó en 1985 al Amstrad CPC, siendo un port del original que hacía uso del modo 1 y sus cuatro colores en pantalla. Un año más fue lo que tardó el formato 3D en adaptarse a los 16 colores de baja resolución que podía mostrar el modo 0 del CPC. El culpable de este segundo logro fue el diseñador francés Rémi Herbulot, que encabezó las listas de Amstrad CPC con el surrealista e innovador *Get Dexter* (conocido como *Crafton et Xunk* en su Francia natal), publicado por Ere Informatique en 1986, cuyo precioso y colorido apartado gráfico fue obra del grafista Michel Rho.

Hasta entonces, el francés Vincent Baillet había desarrollado un juego de fútbol con perspectiva forzada llamado *Foot* y un shooter llamado *3D Fight*, por lo que se atrevió a crear una aventura isométrica propia. Vincent recuerda que su primer paso fue investigar un poco. "Se habían publicado algunos juegos bastante buenos hasta entonces que usaban gráficos isométricos", señala. "Una de mis referencias fue *Get Dexter*, por supuesto, ¡pero también rompí varios joysticks con *Marble Madness*, *Spindizzy* y otros! En ese momento estaba de moda trabajar en juegos isométricos, ya que los gráficos isométricos eran una forma simple de representar un mundo en 3D".

Tras evaluar a la competencia, Vincent buscó un tema para su juego cuando las noticias de una nueva película que se iba a estrenar en cines lo llevaron por una dirección muy diferente. "Había una película llamada *El*

JUGANDO A BACTRON

CINCO CONSEJOS PARA SUPERAR CON ÉXITO EL JUEGO

PROBLEMAS DE CONTROL

Los controles de *Bactron* difieren de los de otros juegos isométricos en que caminas hacia atrás cuando te diriges en la dirección opuesta a la que miras. Con esto en mente, es mejor acostumbrarse a los controles en una habitación vacía de enemigos antes de abordar el resto del juego.

CONOCE A TU ENEMIGO

Los orbes sobre zócalos drenan tu energía al contacto, pero son inmóviles y sus enzimas azules son inofensivas si se dejan inactivas. Los orbes dobles y los trompos son lentos y fáciles de evitar, pero sus cráneos son mucho más rápidos, y congelarlos es, a menudo, la única opción.

EXPEDICIÓN ENZIMÁTICA

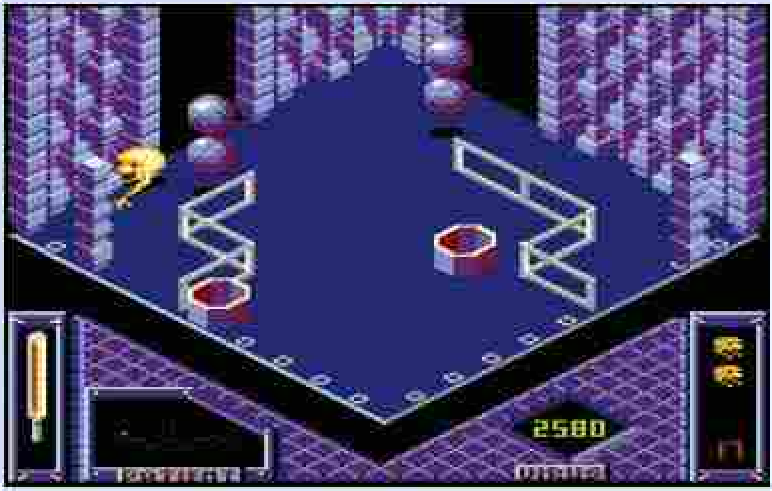
Debido al límite de tiempo, es imposible activar las 11 enzimas amarillas (antes de que el paciente muera) sin conocer sus ubicaciones. Las enzimas siempre están en el mismo sitio, por lo que puedes mapearlas en intentos sucesivos y luego tomar la ruta más corta entre ellas.

PRÁCTICA DE PUZLES

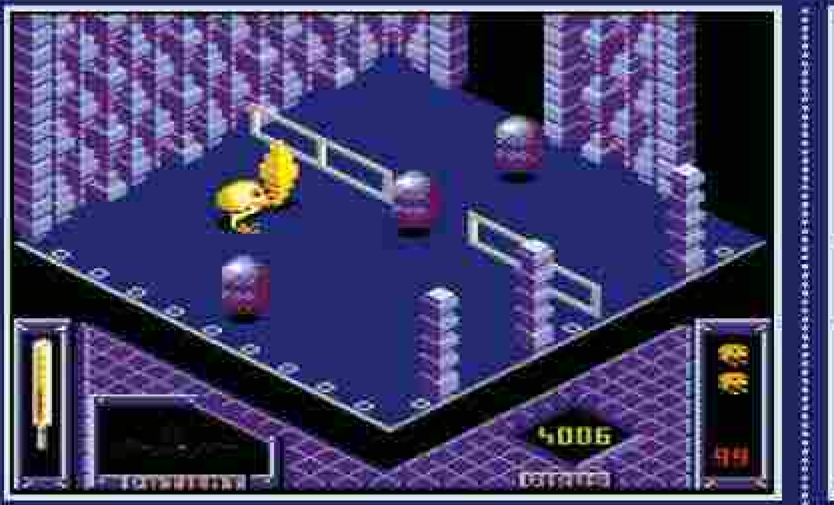
Una vez que hayas mapeado todas las enzimas, debes practicar los puzles en las fases entre ellas para poder superarlas lo suficientemente rápido como para no perder tiempo. Una vez que los dominas, debes realizarlos rápidamente uno tras otro. Aún así, cada segundo cuenta.

LLEGAMOS AL GIRO FINAL

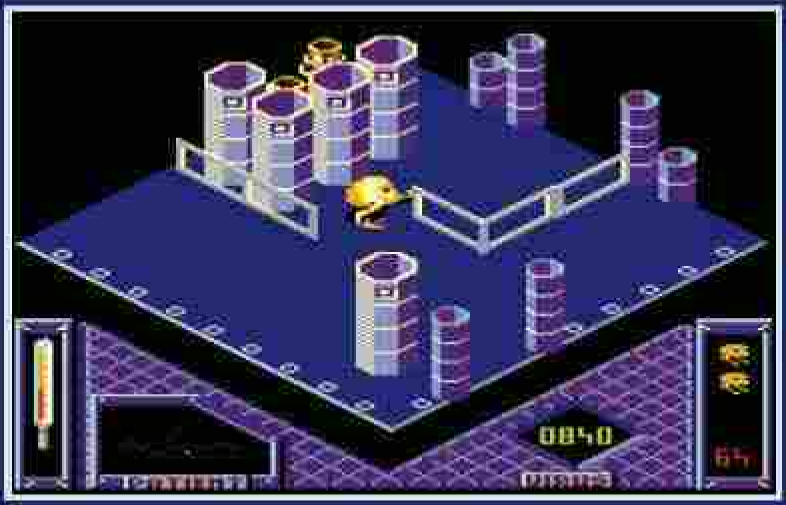
Bactron tiene cuatro habitaciones situadas lo más lejos posible de sus ubicaciones iniciales; una vez llegues a este bloque, no podrás salir. Dicho esto, una habitación contiene una enzima, lo que hace que las fases sean inevitables, pero es vital evitarlas hasta que hayas activado las otras diez.



» [Amstrad CPC] Puedes adelantar a los virus que protegen las salidas en *Bactron* una vez los has atraído.



» [Amstrad CPC] Activar la enzima final reinicia el juego con un límite de tiempo más estricto para completar tu misión.



» [Amstrad CPC] *Los virus no son buenos evitando obstáculos, y a veces quedan atrapados detrás de ellos.*

Chip Prodigioso", recuerda Vincent. "Creo que la idea de *Bactron*, donde había un pequeño mundo dentro de un cuerpo, surgió de ahí. Al mismo tiempo, Loriciel también estaba desarrollando *MGT (Magnetik Tank)*. Se realizó al mismo tiempo que *Bactron*, con las mismas herramientas y en el mismo escritorio de la oficina en la que estaba yo. La acción de *MGT* tenía lugar en un mundo enorme. Eran juegos hermanos, aunque opuestos en muchos aspectos".

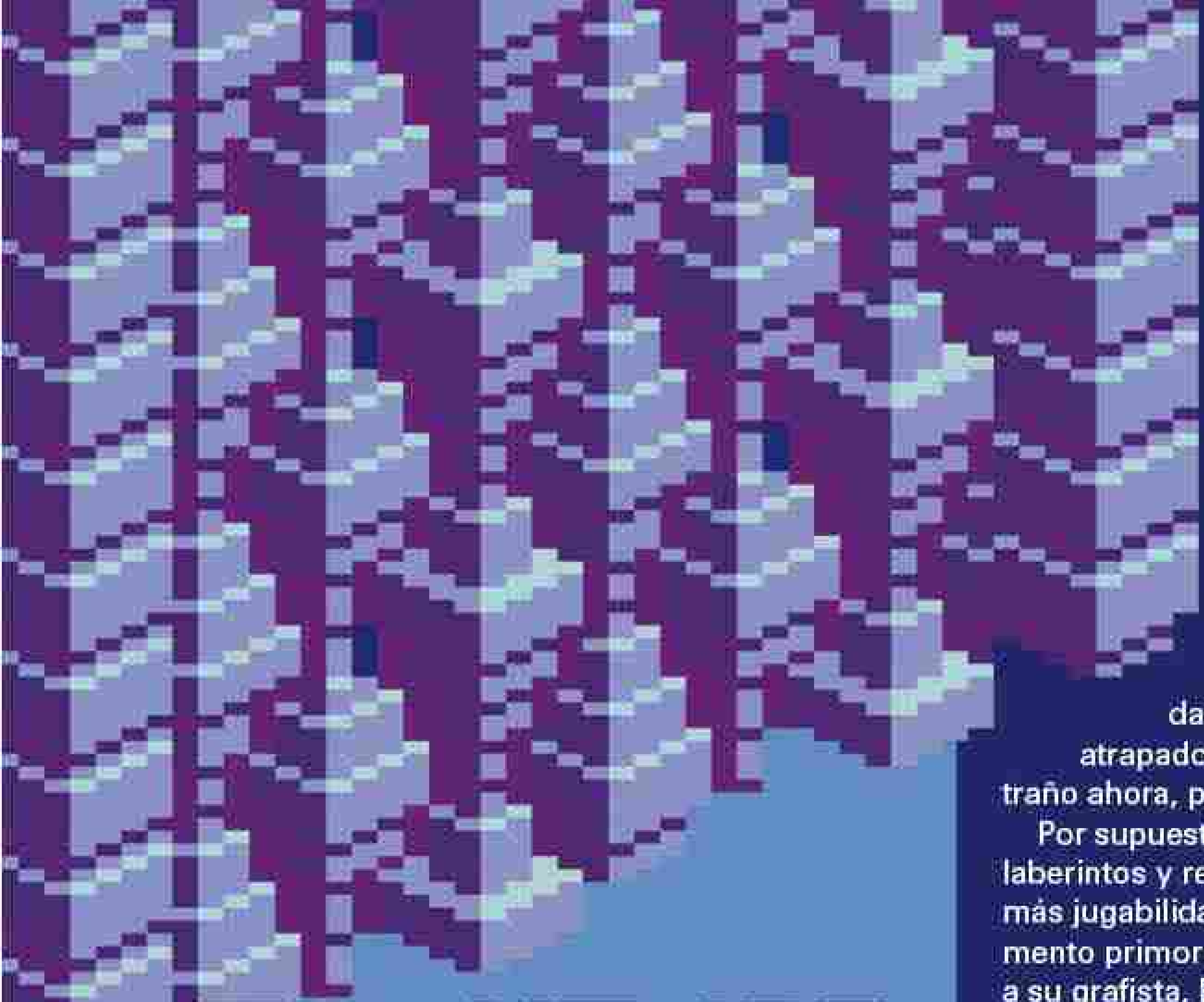
> **"Quería algo de diversidad en los niveles, así que algunas habitaciones tenían puzles y otras laberintos"**
> **Vincent Baillet**

El diseño que Vincent había realizado para *Bactron* no sólo era muy distinto del de *MGT*, sino que también difería respecto al resto de los juegos isométricos de dieciséis colores, como por ejemplo el *Get Dexter* de Rémi Herbulot, en la medida en que *Bactron* no implicaba saltar sobre cosas o controlar a un compañero. "*Get Dexter* presentó varias innovaciones", reconoce Vincent, "tenías a Scooter, ¡e incluso podía saltar sobre una cama y romperla! Pero *Bactron* tuvo que dirigirse en otra dirección, a pesar de que *Get Dexter* fue una verdadera inspiración para mí. En aquel momento, ese juego era absolutamente fantástico, pero mi objetivo no era hacer una simple copia. Fue la competencia de mi obra hasta cierto punto, pero *Bactron* terminó siendo realmente diferente. En aquellos tiempos tenías que sorprender a los jugadores y darles una nueva experiencia para cada nuevo trabajo que desarrollabas. Además, si a *Bactron* le hubiera otorgado la habilidad de saltar, habría cambiado completamente su jugabilidad".

Sin embargo, como ya sucedía en *Get Dexter*, Vincent creó habitaciones para *Bactron* que contenían acertijos logísticos, aunque comparó estos diseños con niveles basados en laberintos, y varió el tamaño y la forma de cada una de las fases. "Quería algo de diversidad en los niveles", reflexiona Vincent, "así que algunas habitaciones tenían puzles, otras tenían laberintos, algunas eran grandes y otras eran pequeñas. De esa manera, cada habitación en la que entrabas era una nueva sorpresa. No teníamos 'documentos de diseño de juegos' en ese momento, ni tampoco teníamos un proceso creativo claro. Si se nos ocurría una buena idea, solo intentábamos implementarla. No dedicábamos mucho tiempo a un proyecto, por lo que teníamos que encontrar formas simples de entretener a los jugadores. De esta manera, los laberintos eran una forma simple de agregar dificultad al juego sin tener que escribir mucho código nuevo".

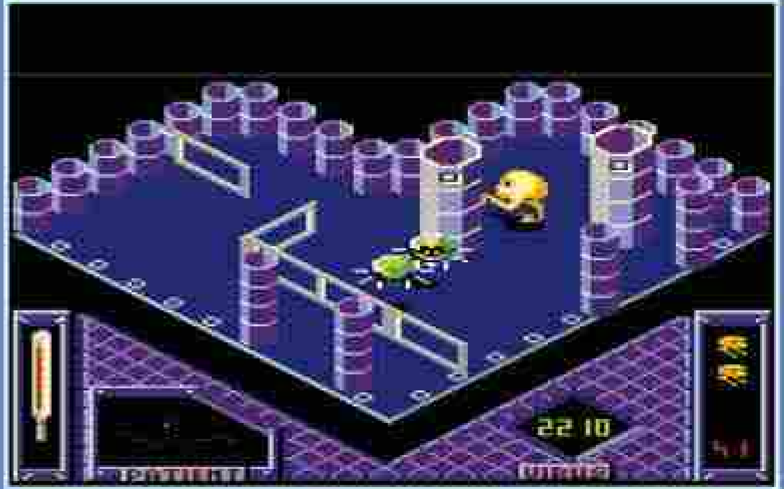
» Baillet enseña diseño y cultura de juegos, y ejerce de consultor.

Otro innovador elemento que Vincent introdujo para aumentar la dificultad fue permitir que el protagonista de su juego tirara, además de empujar, de obstáculos y objetos; y cuando se dio cuenta de que era posible quedar atrapado durante este proceso, lo vio como una característica más, en lugar de un error. "Cada juego viene acompañado de un poco de innovación. Si permití que Bactron empujara y tira- ▶



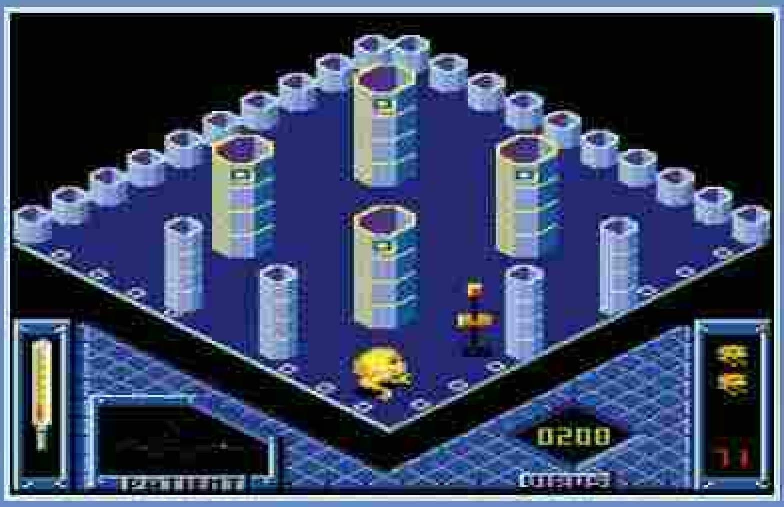
EL MEJOR BACTRON

AMSTRAD CPC VS THOMSON



AMSTRAD CPC

Además de verse fantástico, el original de Amstrad hace un excelente uso del chip de sonido. Esto quiere decir que *Bactron* ofrece efectos de sonido y una melodía emocionante antes de la partida, la cual suena durante la presentación animada del protagonista y sus enemigos. Además, cuenta con presentaciones estáticas de los niveles, llenos de laberintos y con los obstáculos del juego que te muestran con qué virus están infectados antes de que abordes sus puzles isométricos.



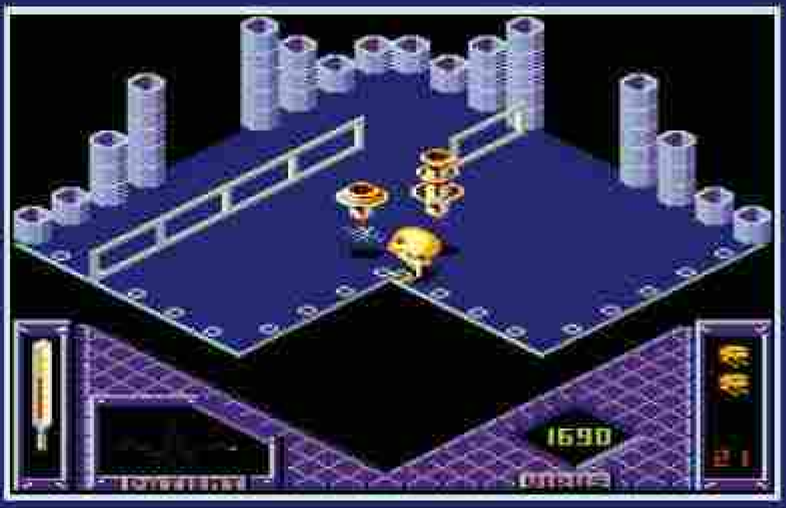
THOMSON

Esta versión inicia la partida tan pronto como se carga, sin música de inicio, ni presentación de personajes o vista previa de sus niveles. Los efectos de sonido son decentes, pero no tan buenos como los del original de Amstrad. Gráficamente, la conversión de Thomson es casi idéntica a la de CPC, excepto algunas imágenes, que son azules en lugar de moradas. El port de Thomson reproduce perfectamente el superlativo juego isométrico creado originalmente para el Amstrad CPC.

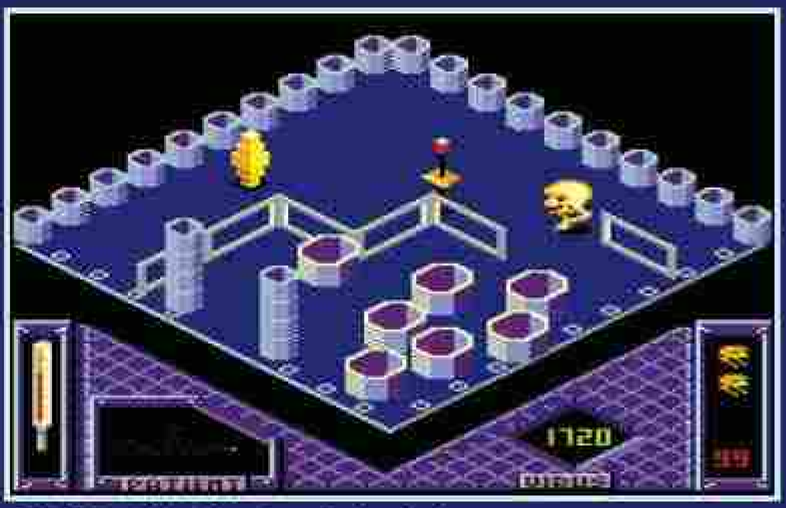
▶ ra de objetos, probablemente fue porque era divertido programarlo y jugar con esa característica. Sí, Bactron podía quedarse atrapado si el jugador fallaba, pero así es la vida, y si no hacían un buen trabajo, tendrían más cuidado la próxima vez. Los jugadores atrapados reiniciaban el juego. Parece extraño ahora, pero creo que era normal entonces".

Por supuesto, mover objetos, navegar por los laberintos y resolver puzles servía para añadir más jugabilidad al conjunto, pero faltaba un elemento primordial: los enemigos. Vincent encargó a su grafista, Bruno Masson, su diseño. "Bactron era un asesino de virus, y sus enemigos eran virus, por lo que era obvio que no tenían que tener la misma apariencia", razona Vincent. "Bruno Masson propuso los personajes, y eran tan bonitos que dijimos que sí a todos. No teníamos una 'dirección artística', por lo que probablemente hubo algunas inconsistencias en términos de jugabilidad y gráficos, pero solo queríamos tener un juego lo más divertido posible. Como se pudo comprobar al final, todo lo que Bruno hizo en este proyecto fue divertido y hermoso".

Una vez terminada la programación de estos virus, Vincent pensó que su protagonista necesitaría algún tipo de defensa, así que llegó a la conclusión de que el arma más apropiada con la que una bacteria debería contar era una bocanada de fluidos curativos que pudiera escupir sobre los oponentes cercanos. "No estoy seguro de que fuera antihigiénico", argumenta Vincent, "ya que Bactron escupía una mezcla química muy poderosa, una especie de súper medicina; al impactar sobre cualquiera de los virus, se podían ver los efectos devastadores que tenía sobre ellos. De todos modos, Bactron no tenía brazos, ¡así que no podía usar un Kalashnikov o un Láser! La única forma de atacar era usando su boca".



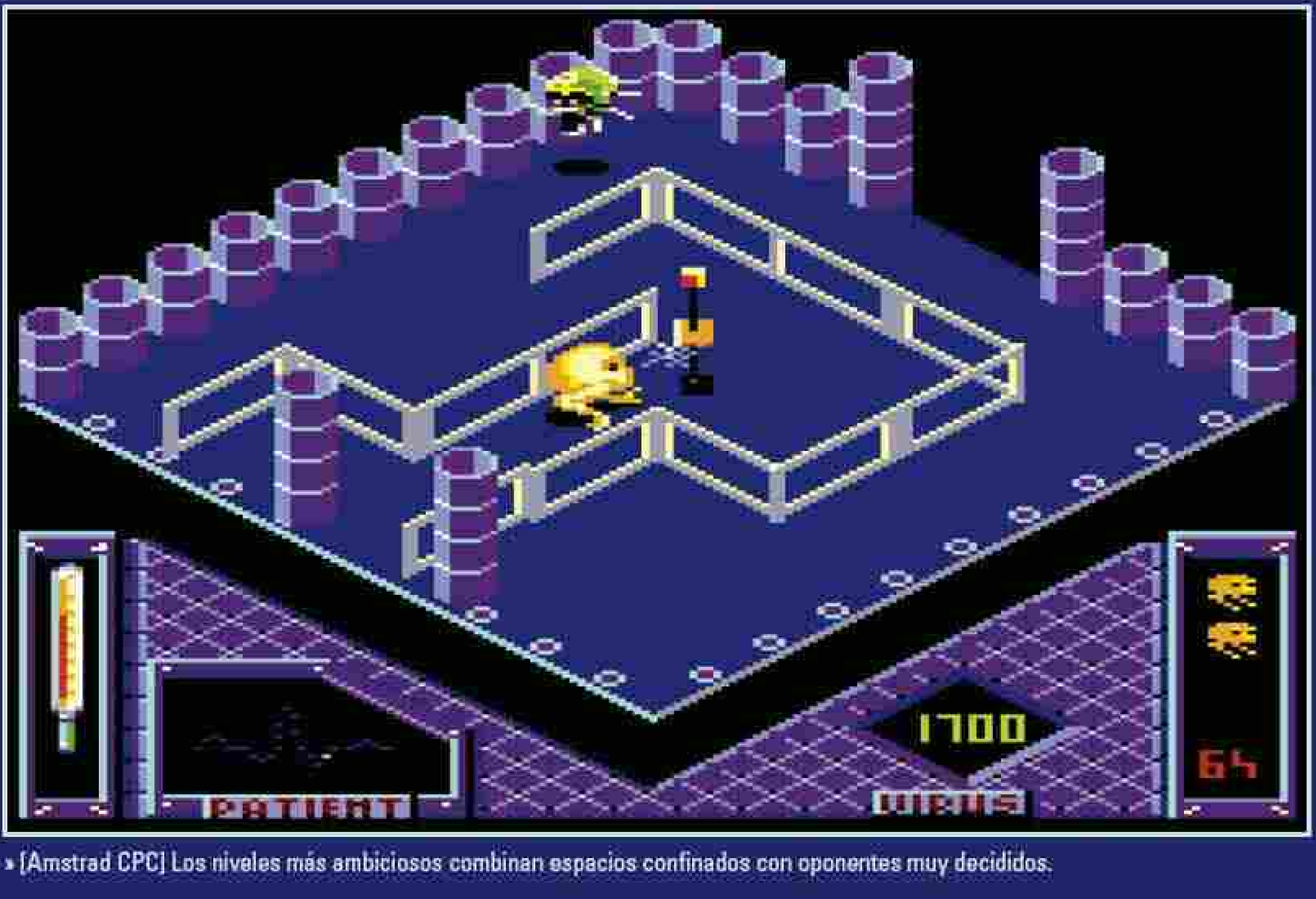
» [CPC] La saliva del protagonista congela temporalmente a sus enemigos.



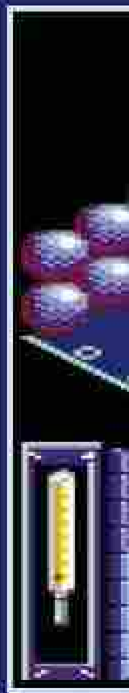
» [CPC] Debido al estricto límite de tiempo, una vez que terminas una fase debes darte prisa.

Vincent también pensó en dar a su protagonista el poder de desencadenar enzimas amarillas para tratar los virus. "No habría sido muy complicado hacerlo, pero no estoy seguro de que hubiera mejorado demasiado el juego. Quizás tan solo hubiera sido un detalle para darle un poco más de coherencia a la historia. *Bactron* podría haberse mejorado de muchas maneras, pero teníamos que preocuparnos por el presupuesto. Cuando terminábamos un juego, teníamos cientos de nuevas ideas para mejorarlo, pero lo normal era que la editora no nos diera tiempo para hacerlo".

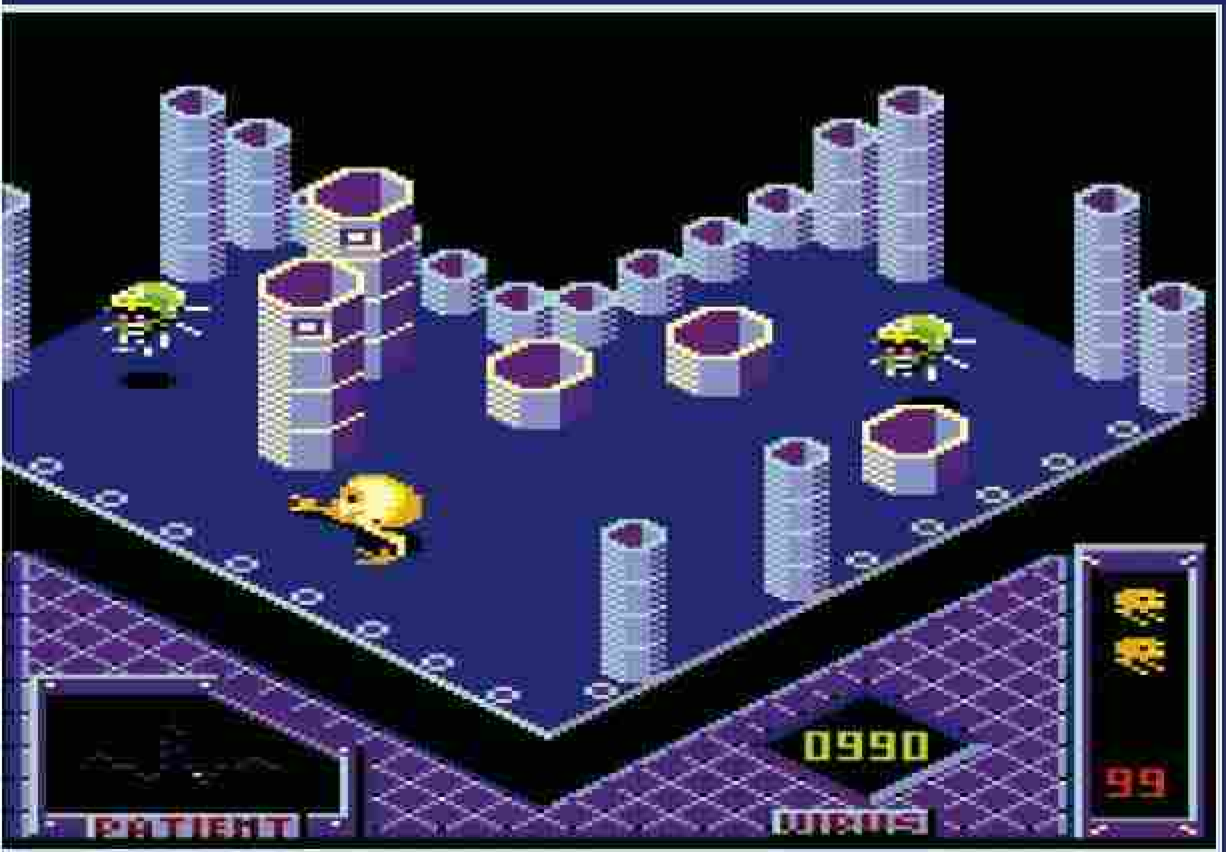
Una de las ideas para la que Vincent sí que encontró tiempo fue introducir enzi-



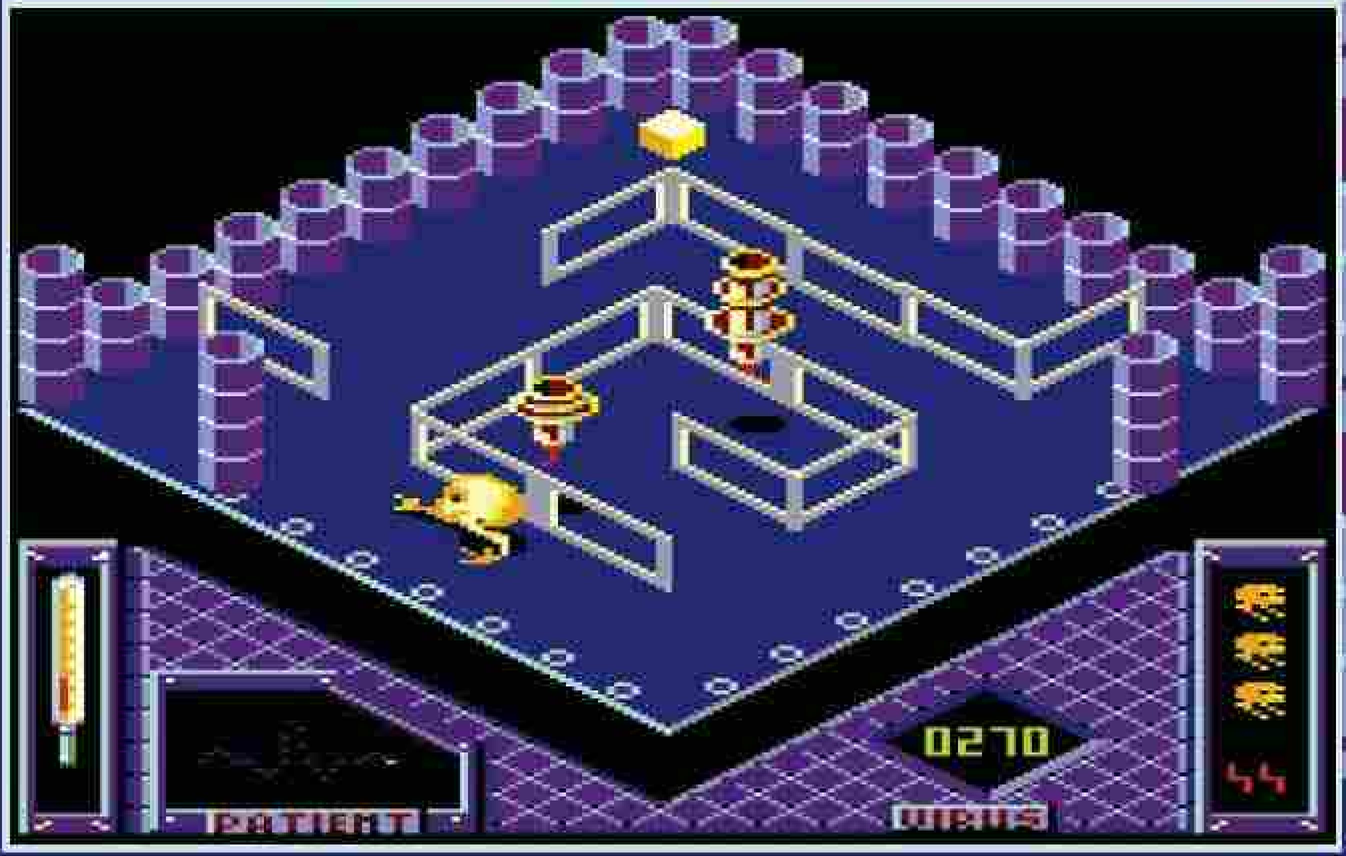
» [Amstrad CPC] Los niveles más ambiciosos combinan espacios confinados con oponentes muy decididos.



» [A



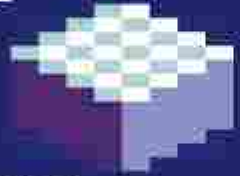
» [Amstrad CPC] A pesar de sus instintos de búsqueda, los virus en Bactron se confunden cuando te escondes detrás de los obstáculos.

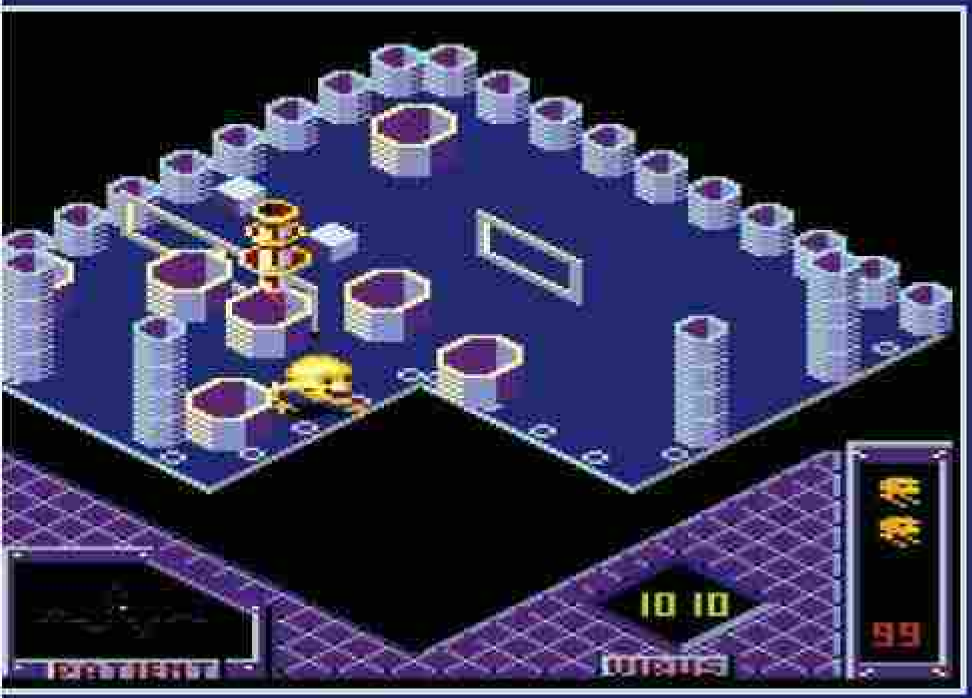


» [Amstrad CPC] Las barreras isométricas tipo laberinto son un elemento básico del diseño de niveles de Bactron.

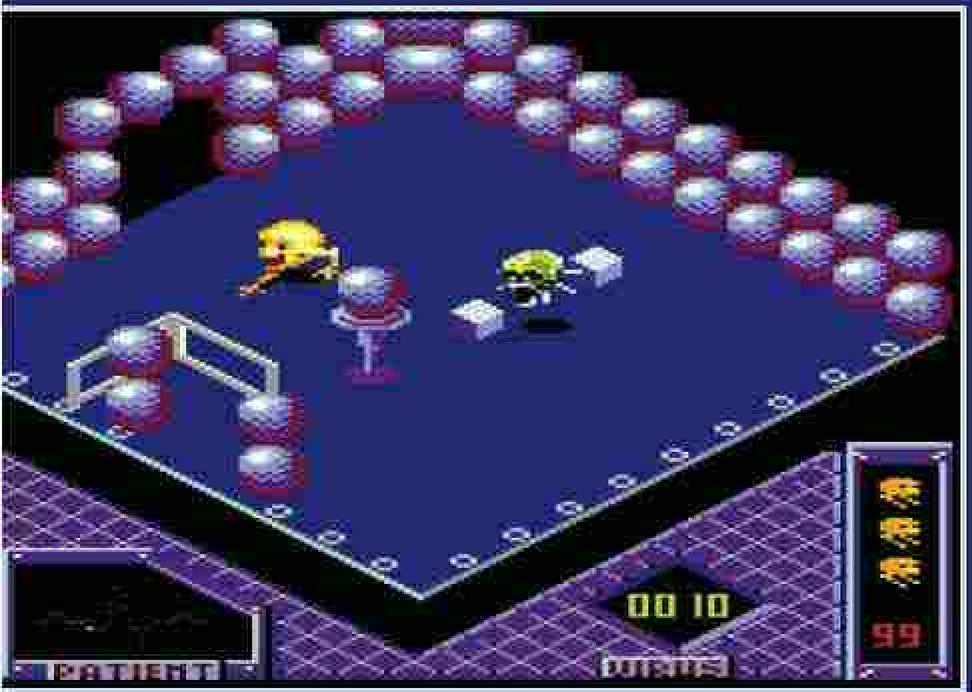
"Bactron no tenía brazos ni manos, ¡así que no podía usar un Kalashnikov o un Láser! La única forma de atacar era usando su propia boca"

Vincent Baillet





» [Amstrad CPC] Algunas de las fases de Bactron están tan llenas de objetos que parecen pistas de obstáculos.



mstrad CPC] El protagonista huye ante un desagradable virus en la primera fase.

mas azules dañinas. "Supongo que las enzimas azules eran una forma muy sencilla de añadir un nuevo enemigo sin tener que realizar mucho más trabajo", admite Vincent, antes de agregar: "¡Digamos que eran tan solo una broma! El jugador seguro que pensaba que sería positivo tocar las enzimas azules, pero cuando lo hacía, pronto se daría cuenta de que tendría que evitarlas a partir de entonces". Una segunda trampa esperaba a los jugadores en la parte final del juego, ya que el desarrollador diseñó las últimas cuatro fases de *Bactron* para que no pudieras escapar de ellas una vez que habías entrado, independientemente de si todas las enzimas requeridas para completar el juego se habían activado o no. "Prácticamente todos los juegos de aquella época se basaban en el ensayo y error", señala Vincent. "En realidad, no recuerdo esa característica específica, pero parece que fue intencionado por mi parte y que se trataba de una especie de trampa. No era demasiado justo para el jugador, pero antes eran mucho más indulgentes y pacientes de lo que son en ahora".

Vincent le dio a *Bactron* un segundo giro al enviar a los jugadores que completaban el juego de regreso al inicio, una práctica habitual en bastantes juegos desarrollados por entonces, al no poder incluir un final por falta de memoria. "Muchos de los juegos en ese momento no tenían un final", recuerda Vincent. "Probablemente se debía a que los proyectos nos llegaban tarde, se acercaba la Navidad y había que darse prisa para lanzar algo durante el mejor periodo de ventas del año. En el caso de *Bactron*, gastamos el 0% del presupuesto en otorgarle un final, ya que pensábamos que se trataba de una característica inútil, aunque *Bactron* fue el último juego que desarrollé sin uno".

Las imágenes de *Bactron* que aparecieron en la prensa y su novedosa premisa, garantizaron fuertes ventas y críticas positivas, principalmente en Francia. "Creo que las ventas fueron bastante altas", recuerda Vincent. "No era lo que ahora llamaríamos un Triple A, pero fue un gran éxito. Leí algunas críticas bastante buenas en Francia, y una en una revista inglesa que era regular, ¡pero tal vez los periodistas ingleses eran más serios que los franceses! De todos modos, cuando terminábamos de desarrollar un juego, inmediatamente empezábamos otro y dejábamos de pensar en el lanzamiento anterior".

Varias décadas más tarde, Vincent siente que, en retrospectiva, haría algunos cambios. "Cambiaría muchas cosas. La jugabilidad necesita una renovación completa. Agregaría más puzles y más habitaciones, y también más sorpresas; pondría más recompensas y diseñaría un final. Probablemente fue un error no dedicar tiempo a eso, ¡pero fue un error que no tuvo consecuencias hace casi 35 años! He pasado algún tiempo viendo videos sobre *Bactron* y, francamente, estoy orgulloso de haber creado este juego", dice Vincent. "Probablemente no tenga la mejor jugabilidad, pero técnica y gráficamente la calidad es bastante buena para aquellos microordenadores viejos, y el concepto es bastante original. Actualmente, el diseñador del juego contribuye en el apartado más importante de un videojuego, pero en los años ochenta los programadores tenían todo el poder de los mismos, y *Bactron* es un juego de programador. Ciertamente no es perfecto, pero es lo suficientemente bueno como para que estemos hablando de él más de tres décadas después de su lanzamiento". ✱

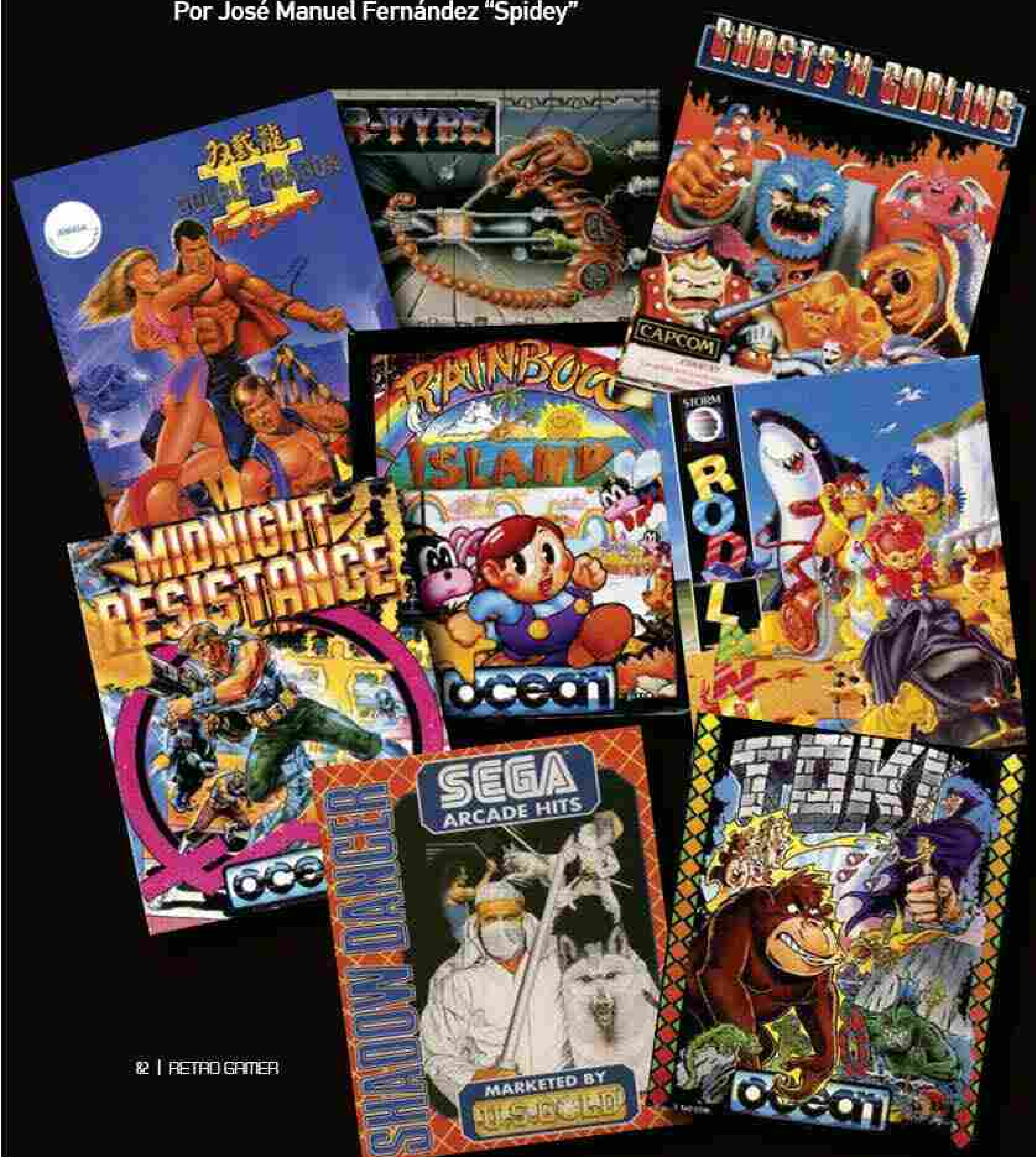
COMMANDO
PANG

Los 16 bits más recreativos

DESDE EL ARCADE HASTA ST Y AMIGA

Los ordenadores de 16 bits contaron con un buen puñado de buenas conversiones provenientes de las máquinas recreativas, si bien en general Amiga y ST tienen mala fama a este respecto. Destapemos el tarro de las esencias y veamos algunos notables ejemplos.

Por José Manuel Fernández "Spidey"



Ser aficionado a los videojuegos en los tiempos de los microordenadores era algo sensacional, con todo ese catálogo de carismáticas joyas que pululaban en los distintos sistemas. Lo mismo que un usuario de Spectrum podía maravillarse ante la llegada de *Knight Lore*, los afortunados poseedores de una bestia parda como el Amiga de Commodore bien que podían sentir las ondas de choque de espectáculos audiovisuales cien por cien originales a la usanza de *Defender of the Crown* o *Turrican*.

Con todo, tanto los que todavía se aferraban a los 8 bits como los que dieron el salto hacia los 16 bits siempre miraban con envidia a los gigantes de los salones recreativos, con la esperanza de que aquellos fantásticos juegos de casas como Konami, Taito, Capcom o Jaleco terminaran llegado de manera decente a sus hogares. Por supuesto, contar con un hardware como Amiga era todo un plus de cara a pensar en que no sería difícil contar con conversiones perfectas de aquellas placas. Al fin y al cabo, un aparato capaz de poner en marcha un espectáculo como el de *Shadow of the Beast*, ¿cómo no iba a ser capaz de plasmar tal cual un arcade de la época?

Desgraciadamente, fueron bastantes los lanzamientos que empañaron sobremanera esa visión idealista de tener la máquina de salón en casa. Buscando señalar un culpable, es fácil fruncir el ceño ante la discreta obra de Tiertex, Arc Developments, Emerald Software o una Probe en horas bajas, todas ellas demostrando lo poco que le importaba a una gran casa como U.S. Gold el hacer bien las cosas en Atari ST o Amiga. Era de lo más decepcionante toparse de bruces con engendros a la usanza de *OutRun, Vigilante, Last Duel, Strider, Dynasty Wars, Bionic Commando* o *Street Fighter*, todos ellos muy capaces de hacer que el usuario se sintiera estafado.

Por suerte, para equilibrar la balanza, existían desarrolladores que ponían empeño, así como productoras que facilitaban los medios para la realización de un trabajo decente. Está ahí el ejemplo de Richard Aplin, que con tiempo tenía el potencial de hacer un juego tan rotundo como *Double Dragon II*; mientras que con los nulos medios (y los exiguos tiempos) que le proporcionaba U.S. Gold paría cosas como *E-Swat* o *Final Fight*. De ahí que sea conveniente recordar que nuestros adorados ordenadores de 16 bits no eran un pozo de ponzoña en lo que a este tipo de conversiones se refiere, sino que también gozaron de juegos estupendos, como los que os vamos a enseñar en las siguientes páginas. Y como mención de honor, citaremos títulos tan decentes como *Super Hang-On, Golden Axe, Mercs, Shadow Warriors, Cabal, Operation Thunderbolt, The Ninja Warriors, Super Off-Road, Dragon Ninja, Buggy Boy, Pac-Mania, Arkanoid, Sly Spy*... ¡y mejor paramos ya!

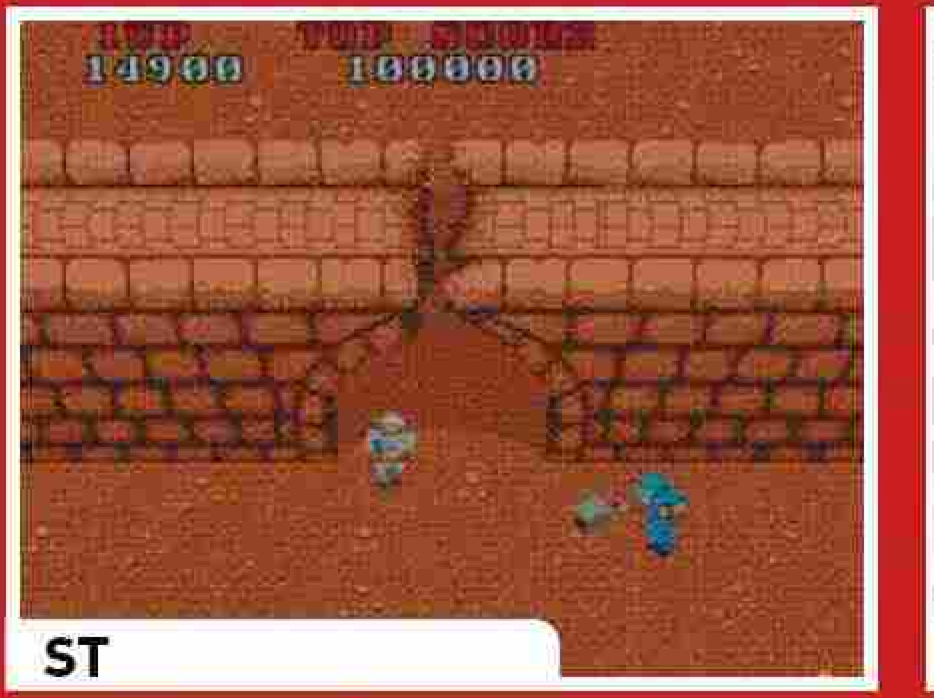
Commando (Elite, 1989)

Arcade original: Capcom, 1985

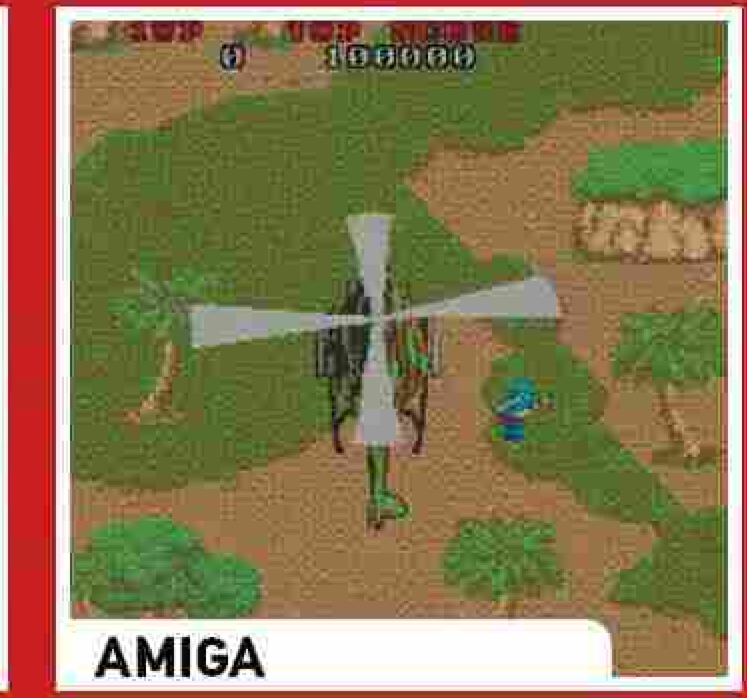
El mismo año en el que se asomó a los cines la segunda de las películas de Rambo, Tokuro Fujiwara encabezó para Capcom el diseño de la que sería una de las máquinas recreativas más emblemáticas de su época: *Senjo no Okami*. Más conocido como *Commando* en Occidente, este fabuloso juego no hacía más que retomar la fórmula de éxito de los viejos shoot'em-up espaciales y redefinir un par de conceptos para concebir una fórmula que por entonces se antojaría como de lo más original.

Para empezar, los típicos entornos galácticos del género se transformaban en algo mucho más terrenal: el escenario de una indefinida guerra moderna, con sus soldados, sus tanques, helicópteros... Aparte, el habitual desarrollo vertical no era automático, ya que el jugador debía hacer avanzar el scroll de pantalla con su propio avance. En cualquier caso, a *Commando* se le recuerda por ser un juego de las que enganchaban de lo lindo. Claro, era difícil hasta la médula; pero resultaba ser un tragamonedas de lo más adictivo. Y su planteamiento audiovisual daba gusto contemplarlo.

La británica Elite Systems, que pugnó duro para conseguir la licencia de cara a llevarlo a los ordenadores de la época, realizó en el mismo 1985 traslaciones muy interesantes, destacando por méritos propios la dignísima conversión a Spectrum o la notable para Commodore 64. Con todo, cuando cuatro años después presentó *Commando* en los ordenadores de 16 bits, consiguió que todos quisiéramos adquirir una de estas máquinas a la voz de ya. Commando en Atari ST y Commodore Amiga era casi perfecto, siendo una brillante ejecución del original.



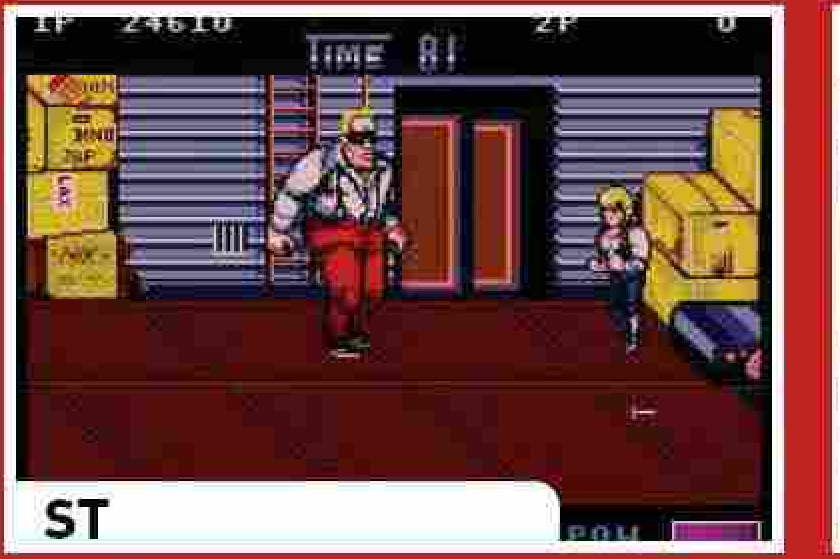
» [Atari ST] Juegos como *Commando* hacían que los 16 bits sacaran pecho frente a la anterior generación



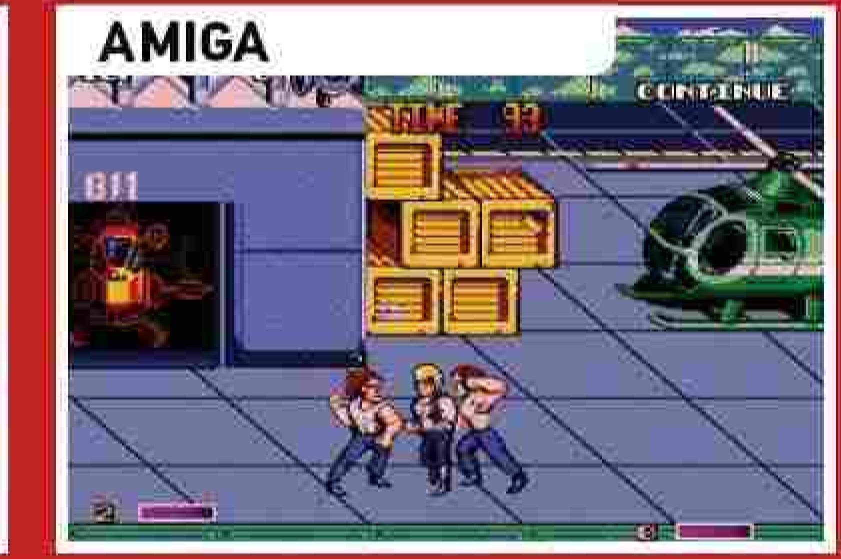
» [Amiga] Las sensaciones eran las mismas que a los mandos de la recreativa original.

Double Dragon II (Binary Design, 1989)

Arcade original: Technos, 1988



» [Atari ST] Los puñetazos, quejidos y demás sonidos estaban extraídos del arcade.



» [Amiga] Afrontar la aventura junto a otro jugador era toda una experiencia.

A estas alturas, poco podemos decir que no sepáis ya de un mito de los salones recreativos como *Double Dragon*. Y es que han sido muchísimas las horas invertidas en este clásico de Technos que, tras aquel *Nekketsu Koha Kunio-kun* que en Occidente conoceríamos bajo un completo lavado de cara con el título de *Renegade*, decidieron crear el icono de los iconos de los "yo contra el barrio".

Propios y extraños queríamos dar los emblemáticos codazos de los hermanos Lee en nuestras casas, y Melbourne House lo hizo realidad, aunque con dispar fortuna. Por ejemplo, el Double Dragon que llegó a Amstrad CPC fue más que aceptable, mientras que en C64 era poco menos que injugable. De igual manera, los usuarios de Atari ST y Commodore Amiga se quedaron con la sensación de que su conversión era muy, pero que muy mejorable.

Richard Aplin y Gary Vine, los máximos responsables del código de estas versiones, decidieron ponerse las pilas con la secuela, esta vez con Virgin Games ejerciendo de productora. Y la verdad es que consiguieron calcar tanto el aspecto como las sensaciones de la recreativa, al punto de que ciertos matices (como el extraño control de la máquina recreativa original) fueron simplificados en el mejor de los sentidos. Jugar al *Double Dragon II* de Atari ST o Amiga era una verdadera gozada.

Como jugoso extra, en el ordenador de Commodore el programa se abría con una secuencia de créditos que se veía amenizada por la portentosa batuta de Tomas Dahlgren, que para la ocasión se marcó una potentísima melodía que servía de perfecto preámbulo a la historia de venganza que se avecinaba. Por contra, la versión Atari luciría una escueta sintonía malamente sampleada de la música que sonaba al enfrentarnos al primer boss.

Ghosts'n Goblins (Elite, 1990)

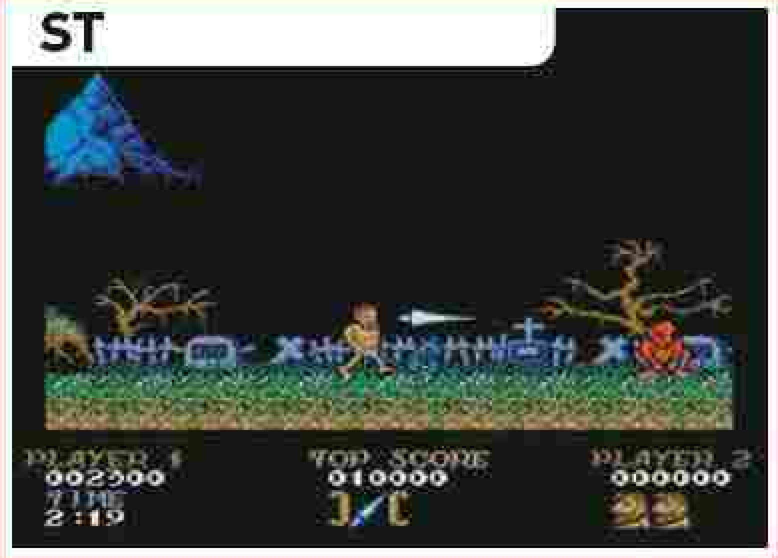
Arcade original: Capcom, 1985

Ghosts'n Goblins lo tenía prácticamente todo. Era (y sigue siendo) un arcade fantástico, con un diseño de juego que rozaba la excelencia. Sus fantásticos mapeados, absolutamente al servicio del gameplay, se volcaban para ofrecer una experiencia que rayaba una dificultad malsana, pero cuyo factor lúdico marcó sin duda un antes y un después en el sector recreativo. La tétrica aventura de Sir Arthur llegó a los microordenadores de la mano de Elite, casa que ya por entonces gozaba de cierto prestigio entre los usuarios. Y al igual que hiciera con *Commando*, los jugadores se aferraron a los más que curiosos *Ghosts'n Goblins* programados para Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64. Estaban muy lejos de la máquina original en todos los sentidos, pero aún con todo no dejó de dar buenos momentos. Tres cuartos de lo mismo se puede decir del que llegó a Atari ST, un buen juego algo alejado de la grandeza del arcade.

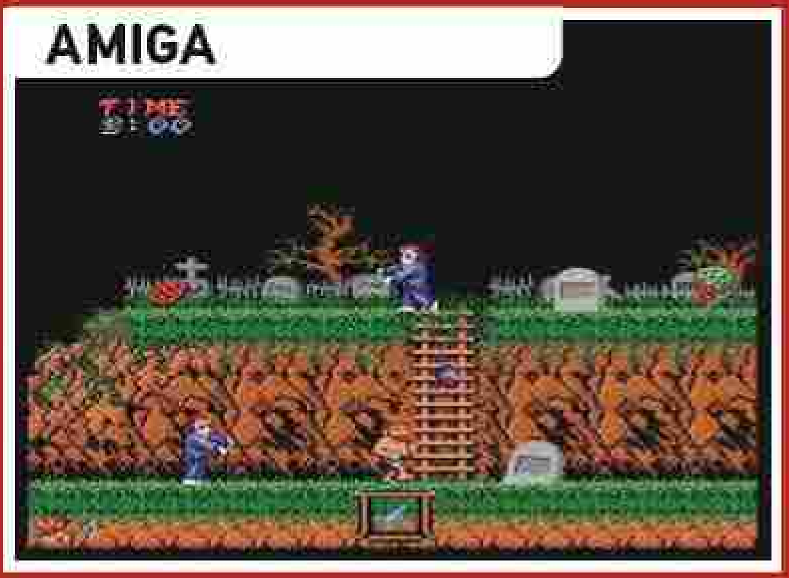
Pero en Amiga… ¡ay, en Amiga! El feeling era como si estuviéramos jugando en el mueble del bar del barrio, los FX sonaban tal cual, y visualmente se contó con el set gráfico de la placa, con lo que se pudo reflejar un aspecto prácticamente calcado.

Incluso se llegaron a trasladar muchos de los secretos que contenía el original de Capcom, como aquellos sitios en los que llevando a cabo ciertas acciones, como saltar en determinado lugar o dejarnos caer de una plataforma en concreto, daba lugar a que apareciera una preciada armadura.

El único defecto palpable era el no poder mirar hacia la dirección contraria a la que saltábamos (algo muy útil en el arcade); pero por lo demás, el *Ghosts'n Goblins* en Amiga era casi casi casi como tener la máquina recreativa en tu casa.



» [Atari ST] Extrañamente, el *Ghosts'n Goblins* de ST se tomaba muchas licencias artísticas.



» [Amiga] La fidelidad de la conversión realizada para el ordenador de Commodore era extraordinaria.

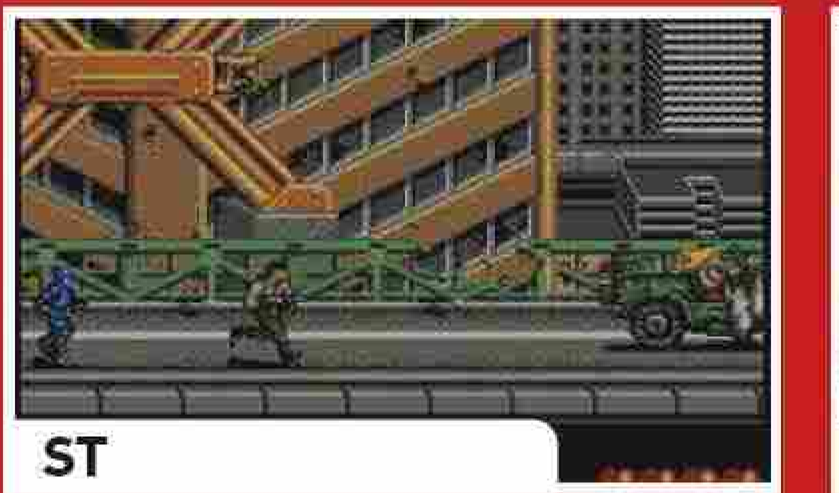
Midnight Resistance (Ocean, 1988)

Arcade original: Data East, 1989

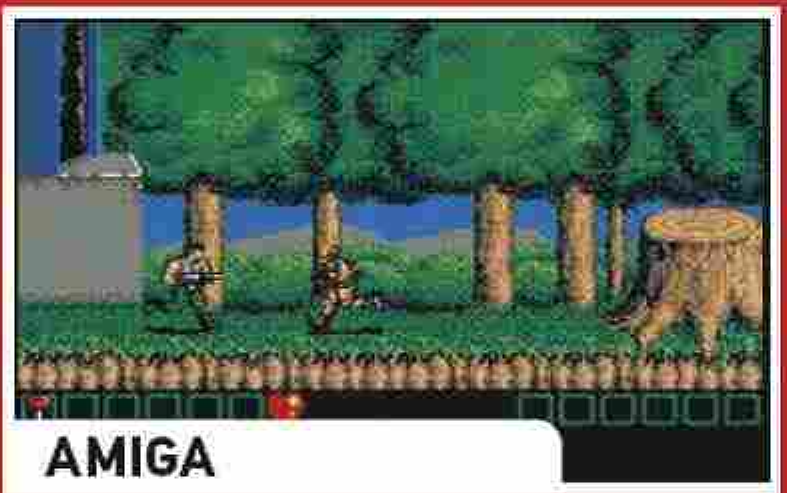
A finales de los 90, Data East cogió el testigo de SNK a la hora de implementar el joystick rotatorio. Se trataba de un mando circular con el que, además de movernos a la antigua usanza, podíamos rotarlo para, por ejemplo, apuntar. Esto propiciaba que pudiésemos andar hacia un lado mientras apuntábamos hacia el otro; y si bien la idea en sí era de lo más interesante, lo cierto y verdad es que no terminó de gustar a todo el mundo. Juegos como *Heavy Barrel* o *Midnight Resistance* lo utilizaron.

¿Cómo trasladar este sistema a los soportes domésticos limitándose a un solo botón de joystick? En el caso de *Midnight Resistance*, lo lógico era acoplar el método de control de toda la vida, con una sola palanca para movernos, saltar y apuntar. La propia Data East incorporó diferentes opciones de manejo en la fantástica conversión que hicieron para Mega Drive (menudas músicas del maestro Hitoshi Sakimoto), pero en los ordenadores se hizo "a las bravas".

Special FX, el afamado equipo de Liverpool que trabajaba para Ocean Software, hizo una ejecución ejemplar del mueble original. No hubo versión mala, pero la iteración realizada para Amiga superó todas las expectativas. Prácticamente no se ahorraba nada de lo mostrado en el arcade, tenía buenos gráficos, unos deliciosos y suavísimos sprites, las mismas melodías… A falta de un buen *Contra* en Amiga, daba gusto jugar a esta magnífica conversión. Una pena que en Atari ST se optara por el "scroll" de pantalla de las versiones Spectrum y CPC. El único aspecto negativo a destacar en el port para Commodore Amiga era lo extremadamente oscuro de su apartado visual, con un brillo que obligaba al usuario a toquetear la imagen de su monitor. Esto era debido a que se había hecho una traslación directa del código gráfico de ST, sin reconvertir las tablas de color para adoptar una tonalidad más apropiada. Algo muy parecido ocurría también en el notable *After the War* de Dinamic.



» [Atari ST] La eliminación del scroll de pantalla se hacía bastante incómoda en un run & gun.



» [Amiga] *Midnight Resistance* es uno de esos juegos que se disfrutan a tope junto a un amigo.

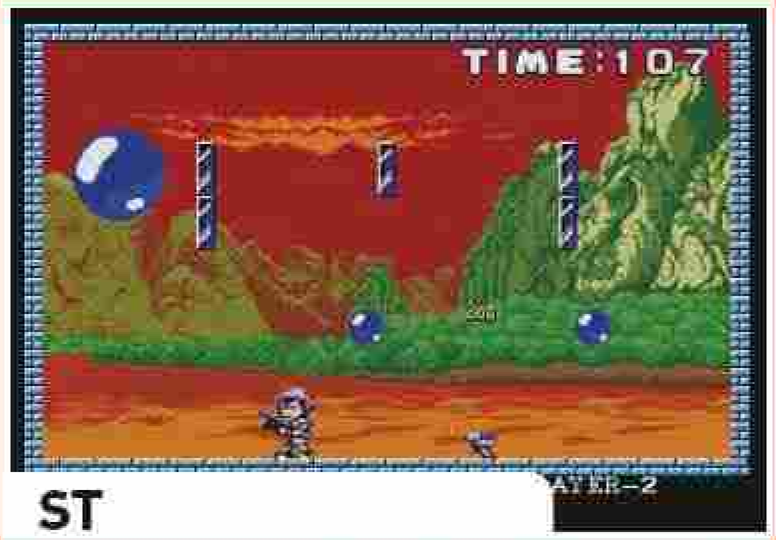
Pang (Ocean, 1990)

Arcade original: Mitchell, 1989

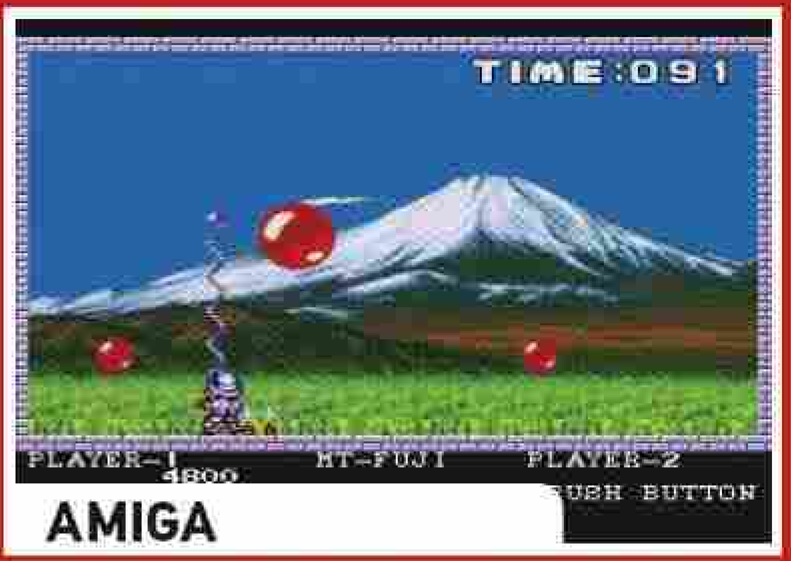
Pang fue uno de los grandes pelotazos del sector recreativo. Lo de romper burbujas a base de arponazos (un concepto ideado por Hudson Soft para su *Cannon Ball*) caló hondo, y fue uno de esos lanzamientos capaces de atraer a personas ajenas a los videojuegos. Su delicioso aspecto y un factor lúdico a prueba de bombas hacía que el año que tardó en llegar a los ordenadores pareciera toda una vida.

En cierto modo, y a pesar de hacer acto de aparición en Spectrum y Commodore 64 (y en cartucho para la gama Plus de Amstrad), la tremenda ejecución de *Pang* en las computadoras de 16 bits evidenciaba el vuelque de una compañía como Ocean en estos ordenadores. En honor a la verdad, todas los ports que se realizaron del juego de Mitchell eran muy notables; pero es que tanto en Atari ST como en Commodore Amiga teníamos un certero clon de la recreativa.

Ver una obra así llamaba la atención, la verdad sea dicha. Aunque la firma Ocean solía ser sinónimo de calidad, una conversión tan brutal no era lo habitual. Y esto se debía a que el programa había sido realizado en Francia, en la pequeña sucursal francesa de la compañía. El talento de ese grupo, que ya había demostrado tímidamente su buen hacer con *Ivanhoe* y *Beach Volley*, se destapó a lo grande con este *Pang*, *Toki*, *Cabal* o los no publicados *Snow Bros* y *Liquid Kids*, siendo toda una garantía de cara a llevarnos la máquina recreativa al hogar. De hecho, la fidelidad de estas transcripciones, además de colocar en una posición inmejorable a Ocean, puso a US Gold en evidencia al exponer la desidia imperante en la práctica mayoría de sus producciones. Si era factible contar con un programa de la calidad de *Pang* en los ordenadores de 16 bits, las conversiones de Tiertex, Arc Developments y demás generadores de ponzoña no eran de recibo.



» [Atari ST] Saber jugar a estas versiones domésticas era triunfar luego en el salón recreativo.



» [Amiga] Los bellos escenarios eran todo un aliciente para ir avanzando de fase.

R-Type (Factor 5, 1989)

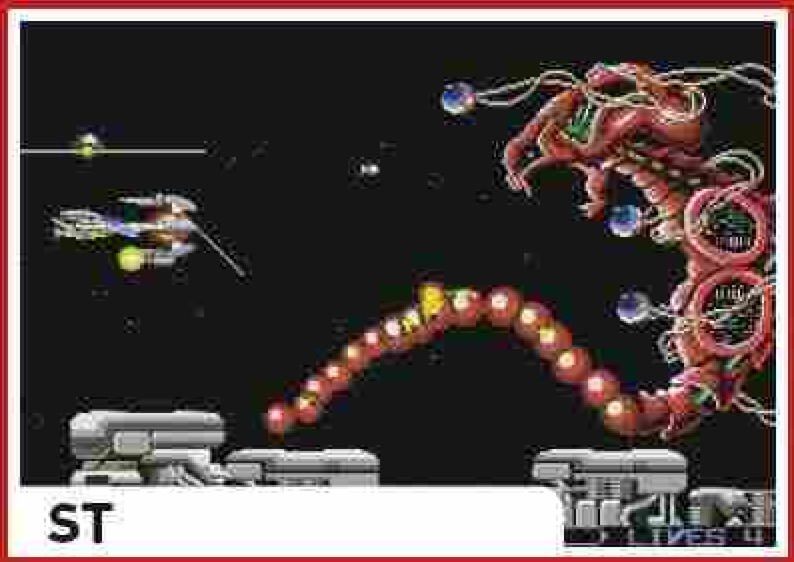
Arcade original: Irem, 1987

Corría el año 1987 cuando *Katakis*, desarrollado por Manfred Trenz y Andreas Escher, aparecería en los catálogos de Commodore 64 por parte de Rainbow Arts. Al poco fue convertido al hardware de Amiga por Factor 5, pero ya por entonces era la comidilla del sector por su desmesurado parecido con *R-Type*, el espectacular matamarcianos de Irem. Había estructuras de fases similares, armamento clavado, la presencia de la cápsula "force"...

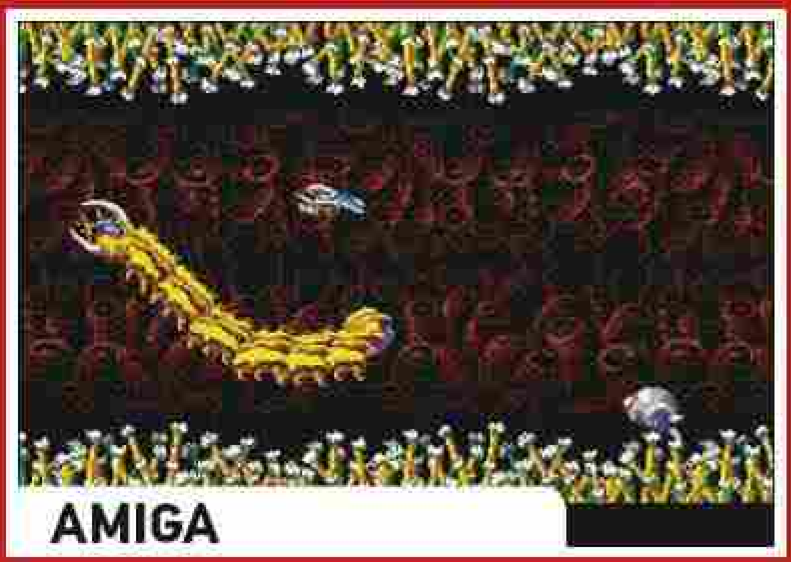
Se dio la situación de que Electric Dreams adquirió los derechos de *R-Type* para convertirlo a los microordenadores, y lo cierto y verdad es que la presencia de *Katakis*, reformado tímidamente bajo el nombre de *Denaris*, no era cosa de chiste. Al final el asunto se resolvió con un apretón de manos en el que los mismos autores se harían cargo de la conversión oficial para el viejo Commodore 64 (Software Studios firmarían las entregas para Spectrum y CPC). Y la verdad sea dicha, los resultados no pudieron ser mejores.

¿Qué ocurrió con los 16 bits? Pues que, tal y como pasara con *Katakis*, se delegaría en Factor 5 la realización del port para Amiga, un hardware en el que el equipo alemán estaba especializado. Y como no podría ser de otra manera, este R-Type resultó ser un juego increíble que muy poco tenía que envidiarle al ideado por Irem. Incluso el poderío musical del chip Paula se moderó para que la banda sonora se pareciera a la compuesta por Masato Ishizaki para el arcade.

La versión ST se realizó en el Reino Unido por Images Design... Y no estaba nada mal, pero se quedaba muy lejos de la propuesta por los germanos para los 16 bits de Commodore.



» [Atari ST] El scroll de pantalla y los movimientos de la nave eran algo bruscos en el ordenador de Atari.



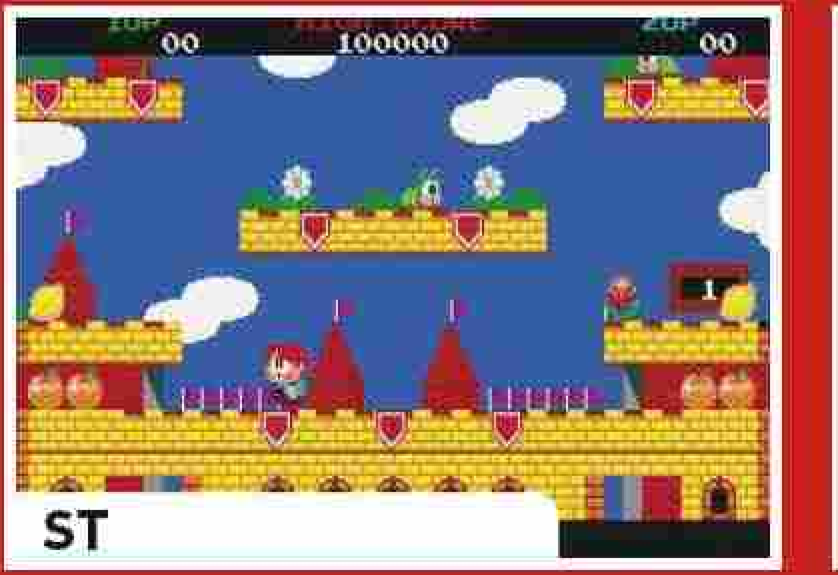
» [Amiga] El port para la máquina de Commodore contaba con una genial melodía de Chris Huelsbeck.

Rainbow Islands (Graftgold, 1989)

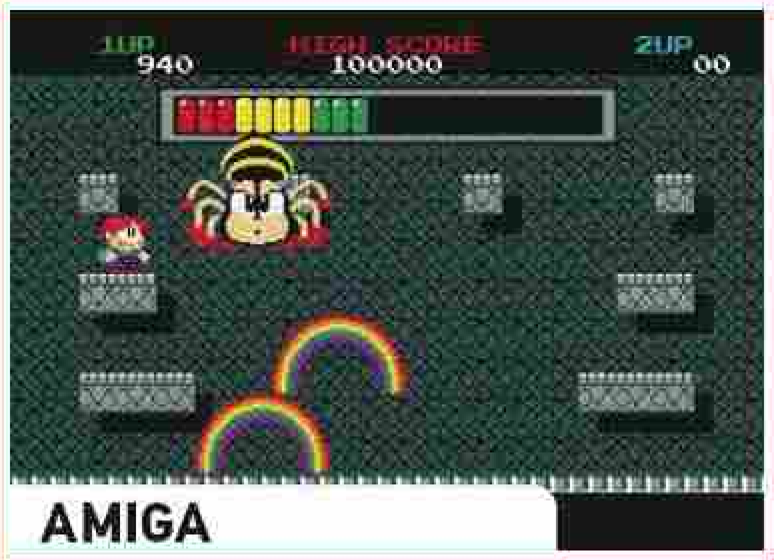
Arcade original: Taito, 1987

La secuela de *Bubble Bobble* destacó en los recreativos por su colorido, pegadizas melodías y una jugabilidad irresistible. Lo mejor de todo es que esta creación de Taito hacía gala de un apartado técnico más que susceptible de ser trasladado a ordenadores sin perder demasiado. Y así fue, porque verdaderamente no hay hardware que se pudiera quejar de su conversión de *Rainbow Islands*.

Para ello, Ocean Software se hizo con los servicios de Graftgold, con Andrew Braybrook a la cabeza. A sabiendas de lo que era capaz el autor de *Uridium*, la elección no pudo ser más acertada, y junto al grafista John Cumming recrearon obsesivamente cada detalle de la placa. Algo doblemente meritorio si teníamos en cuenta que se trataba de la primera faena de ambos en los 16 bits.



» [Atari ST] Daba igual la versión que tuvieras en casa: *Rainbow Islands* era un juego de lo más adictivo.



» [Amiga] Quizás lo único incómodo era tener que saltar continuamente subiendo el joystick.

Las chillonas tonadillas de Steve Turner (el responsable de *Magnetron* y *Ranarama*) terminaban de redondear un port a todas luces fantástico, responsable de despegar una y otra vez las ventosas de los joysticks por culpa de tanto salto. En Graftgold hicieron méritos de sobra como para hacerse cargo también de la continuación, el genial *Parasol Stars*… pero no fue así, recayendo en manos de Mick West y Don McDermott. Con todo, rubricaron un port fantástico del original de PC Engine (recordemos que *Parasol Stars* no salió en recreativas).

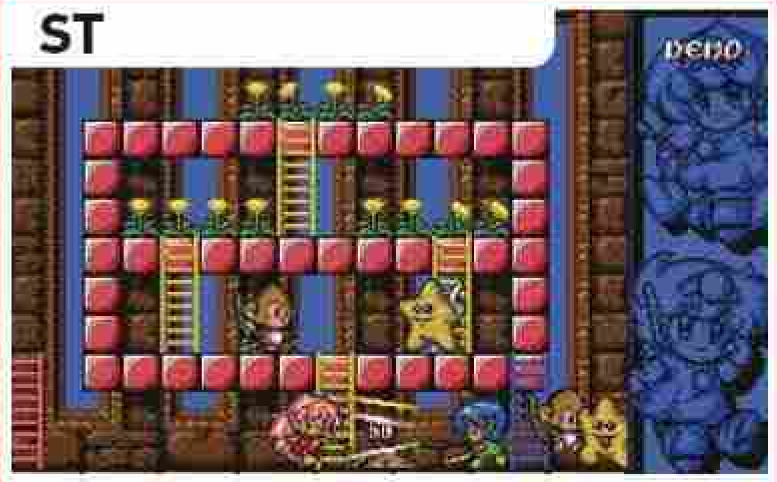
Habrá quien pueda decir que el hecho de encontrarnos con encarnaciones tan notables era debido a la sencillez de los juegos en sí. Y a este respecto, bien que se pueden sacar a colación el excelente desempeño trazado en los *Rainbow Islands* de Spectrum, Amstrad CPC y Commodore 64, que también clavaban la experiencia del mueble de Taito. Pero ahí es donde estaba el auténtico mérito: en retratar al milímetro esas sensaciones, en representar tal cual el feeling ideado en su momento por Taito. Y esa es la grandeza del *Rainbow Islands* de Graftgold.

Rodland (The Sales Curve, 1991)

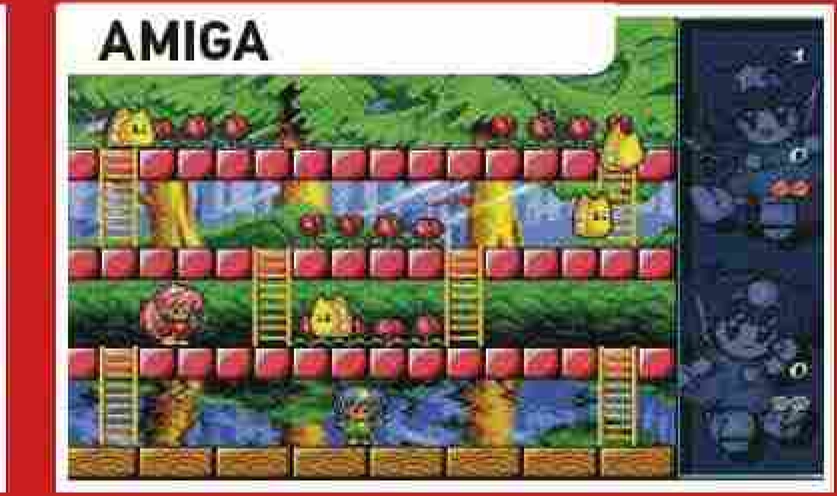
Arcade original: Jaleco, 1990

Rara vez se tiene en cuenta a Jaleco cuando se enumeran las mejores productoras japonesas. Y tiene su lógica, ya que los padres de *Exerion* no contaban con la prolongada ristra de éxitos de casas como Capcom o Konami. No obstante, sí que tenían en su haber algún que otro arcade sobresaliente, como *P47*, *Psychic 5* o este *Rodland* que ahora nos ocupa.

Rodland era esencialmente el clásico juego bonito de limpiar la pantalla de enemigos, a la usanza de *Bubble Bobble*. La nota original la ponía su mecánica, en la que las haditas que manejábamos eran capaces de crear escaleras, muy útiles para alcanzar sitios inaccesible y eludir a los persistentes enemigos. La manera de acabar con estos incordios también era llamativa, puesto que los agarrábamos con la varita mágica y los aporreábamos moviéndolos de lado a lado. Era sencillo de entender, pero desde luego no estaba exento de profundidad.



» [Atari ST] Las músicas y el sonido PSG estaban muy bien realizadas en esta conversión.



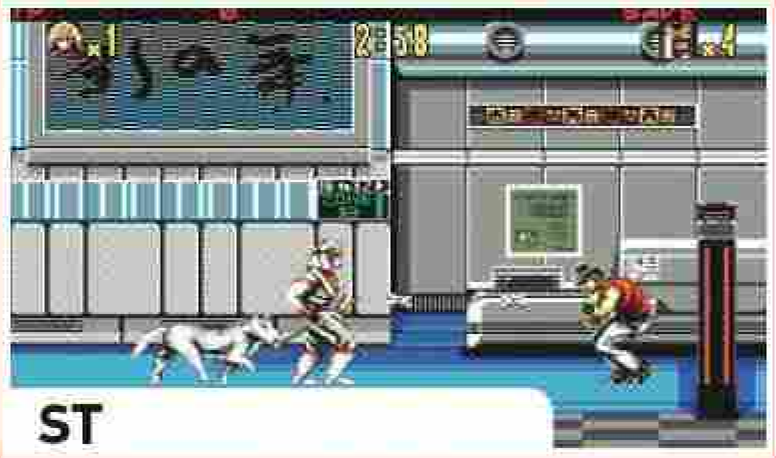
» [Amiga] Rodland era un calco en Amiga y ST. Solo se distinguían por el tipo de sonido.

Los responsables de que pudiésemos jugar en casa a esta pequeña joyita son los muchachos de Random Access, el nombre por el que respondían los desarrollos internos del sello The Sales Curve. Y desde luego que hicieron palpable su prestigio con una conversión acongojante para las máquinas de 16 bits, en uno de esos gratificantes ejemplos que bien pueden calificarse de 'pixel perfect'. Con juegos así de verdad que había motivos como para presumir de ordenador.

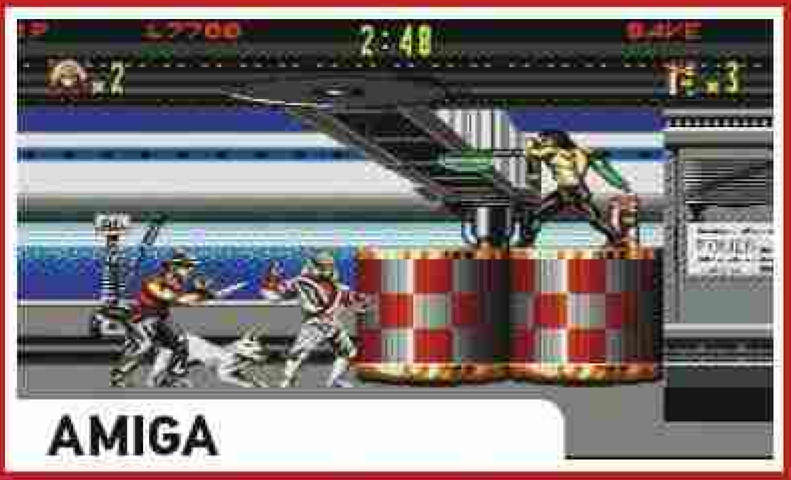
No faltaba un solo detalle. El precioso estilo 'chibi' de sus gráficos, las agradables melodías, los enfrentamientos con los jefes, las preciosas ilustraciones de la historia… Lo único que se echaba de menos era la historia alternativa que proponía la recreativa, ya que el *Rodland* original era en verdad dos juegos en uno. Allí se podía acceder desde la configuración de la placa (algo que solo estaba en manos del encargado de la máquina) o aprendiendo la secuencia de movimientos que se nos enseñaba al acabar la primera historia.

Shadow Dancer (Images Software, 1991)

Arcade original: Sega, 1989



» [Atari ST] El control fue magníficamente adaptado para los joysticks de un solo botón.



» [Amiga] Aunque los gráficos se tomaban ciertas licencias, la experiencia era sensacional.

El *Shinobi* que Sega puso en la calle allá por 1987 ganó no pocos adeptos gracias a un buen y templado diseño de juego. Su éxito auguraba la aparición de una secuela, la cual respondería al nombre de *Shadow Dancer* y que seguía a pies juntillas sus más básicas premisas. El gran añadido venía en forma de perro, ya que nuestro ninja iría acompañado de un precioso can que respondía a nuestras órdenes para entretener a los enemigos mordisco en ristre.

Todo hay que decirlo, *Shinobi* no destacó precisamente por la calidad de sus ports domésticos. En concreto, los que rubricó Binary Design en ST y Amiga daban un poco de vergüenza, siendo toda una decepción el que no se pudiera disfrutar debidamente de un programa que, siendo sinceros, no debería haber dado muchos problemas de cara a reflejar la recreativa. Afortunadamente, el caso de *Shadow Dancer* fue bien distinto.

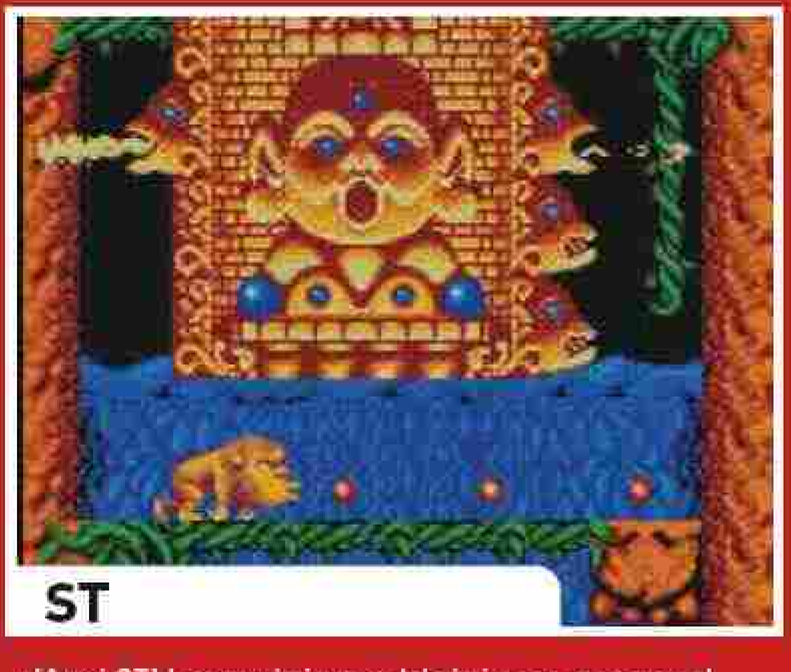
Images Software, que antes solo había trabajado en algunas versiones del *Chip's Challenge* de Epyx, se portó estupendamente con el arcade del ninja y su perro. Tanto Atari ST como Amiga gozaron de un diskette que se ejecutaba a nivel de jugabilidad tal y como lo hacia la recreativa. El ordenador de Commodore salía ganando tanto por la suavidad de los movimientos como por la música, pero en ambos casos nos encontrábamos con una conversión de diez.

Lo llamativo del asunto es que este *Shadow Dancer* doméstico estaba producido por US Gold, y sin embargo, estábamos ante una iteración sobresaliente. Sabido es que esta casa encargaba este tipo de juegos con fechas de entrega muy apuradas y presupuestos ínfimos, amén de no proporcionar ni código ni volcado gráfico alguno proveniente del título a convertir. Quizás aquí las condiciones fueron distintas, pero en todo caso, los muchachos de Images Software se hicieron merecedores de todo el reconocimiento que se le pudiera dar a tan fenomenal trabajo.

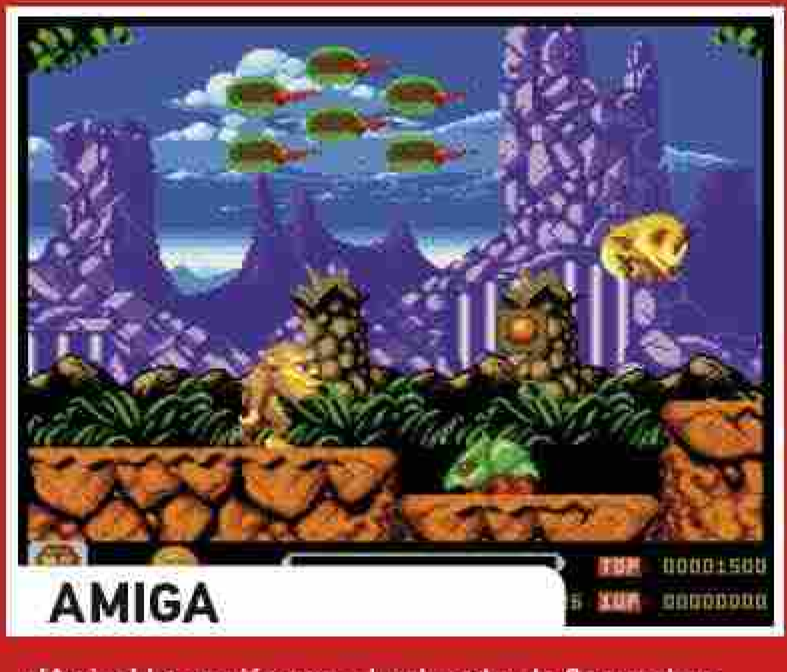
Toki (Ocean, 1991)

Plataformas: Tad Corporation, 1989

El plataformas de Tad Corporation. al que todos apodábamos 'la máquina del mono', no inventaba nada, pero encandiló a todos los que buscaban un videojuego fácil de entender y hasta cierto punto no demasiado exigente. Y sí, es cierto que *Toki* abusaba del ensayo-error, pero ir de seguido con el camino aprendido era una verdadera pasada, tanto para el jugador como para los habituales espectadores que se acumulaban por encima de nuestros hombros.



» [Atari ST] Los movimientos del simio con respecto al scroll eran algo distintos.



» [Amiga] La versión para el ordenador de Commodore era algo más colorida, y tenía scroll parallax.

Con la mayoría de las empresas británicas centradas en los 16 bits, *Toki* fue uno de esos programas que, con la excepción de una interesante versión para C64, dejaban de lado al Spectrum y al Amstrad CPC. Por contra, esto permitía focalizar los esfuerzos (y los presupuestos) en unos ordenadores cuyas capacidades bien que podían ser capaces de hacer funcionar un *Toki* muy digno.

En este sentido, fue fantástico el que Ocean contara con sus compañeros franceses para componer *Toki* en ST y Amiga. La recreativa fue portada sin escatimar detalles, haciendo acopio de las particulares virtudes de cada máquina para crear versiones parecidas, pero ciertamente específicas en sus respectivos hardware. Puede que en Amiga se asemeje más al original, pero resulta igualmente impactante jugarlo en ST. Al final, la experiencia se tornaba en ambos casos muy pareja a las sensaciones del arcade, y por momentos llegaba a situarse por encima. Por eso, *Toki* no solo es una gran conversión, sino que también es uno de los mejores programas realizados para estos dos monstruos de su tiempo.

Del Archivo
LOW Noise
60

DE LOS ARCHIVOS

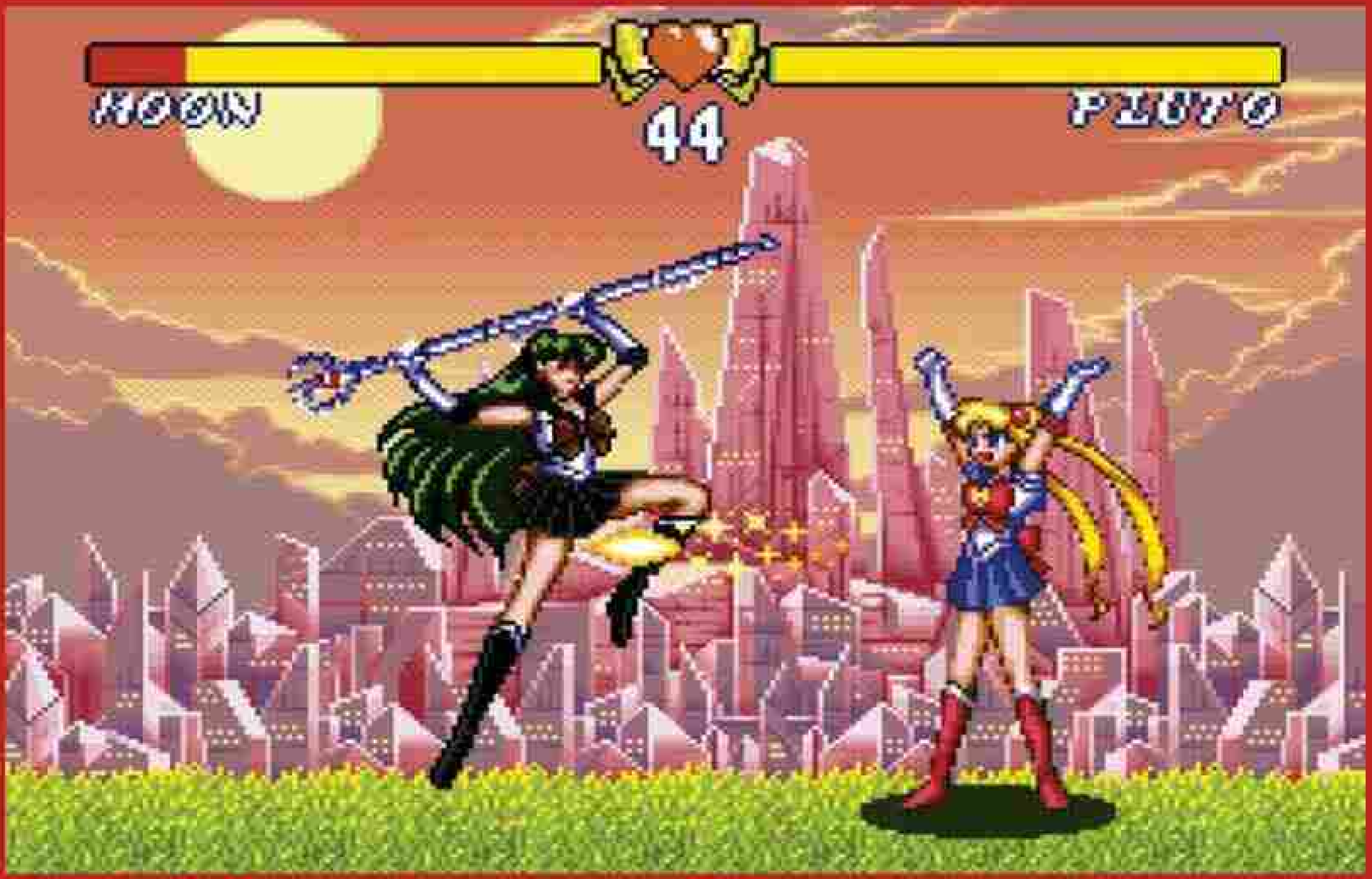
ARC SYSTEM WORKS

Reconocida hoy en día por sus juegos de lucha de anime, esta desarrolladora nipona construyó su legado desde las consolas de 8 bits. Descubrimos cómo pasó de crear ports a clásicos de la lucha.

Texto de Nick Thorpe

Si estás familiarizado con Arc System Works, probablemente sabrás de la compañía por sus juegos de lucha. El estudio ha conseguido una reputación formidable en el género, con series populares como *Guilty Gear* y *BlazBlue*, además de trabajar en juegos licenciados como *Persona 4 Arena* y *Dragon Ball FighterZ*. Pero hay mucho más acerca de esta compañía de lo que quizá no sabes, como sus primeros años centrados en el desarrollo de ports, o que ahora poseen las propiedades de Technos, como *Double Dragon* y *River City Ransom*. Poco a poco, en tres décadas, Arc se ha convertido en parte importante del panorama gaming.

Antes de la creación del estudio, el fundador Minoru Kidooka había estado trabajando como ingeniero de hardware de arcades en Sega. Y con Famicom viviendo su época dorada en Japón, Kidooka y un número de colegas decidieron irse para formar Arc Co, Ltd en 1988, con la meta de desarrollar juegos para consolas domésticas. En los primeros tiempos, la compañía se centró en portar juegos arcade. “La mayoría del equipo eran solo ingenieros,” explica Kidooka. “Siendo ingenieros, no podían crear un juego nuevo (dibujar un plan, crear todos los materiales y demás). También, al ser una nueva compañía, no teníamos mucho capital, de modo que lo mejor que

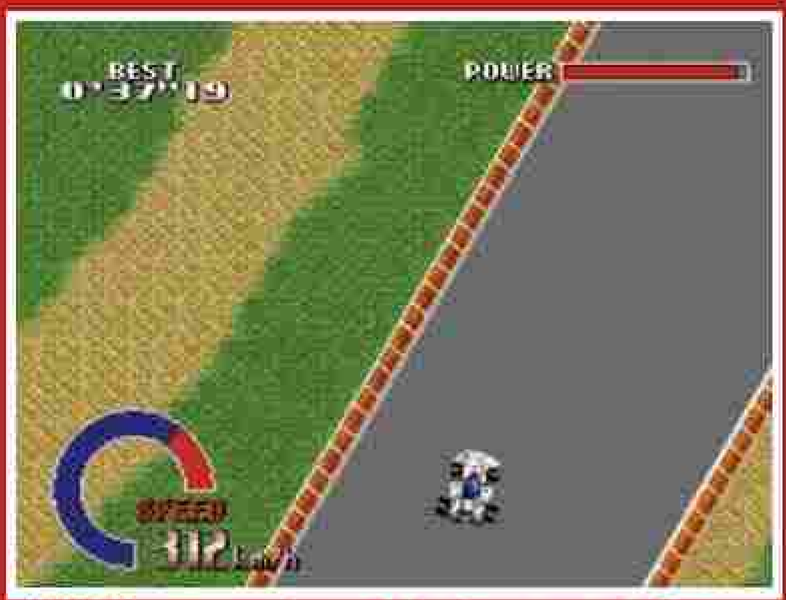


■ [SNES] *Sailor Moon S* es una pequeña joya oculta del catálogo de SNES, ya que no llegó a salir de Japón.

pudimos hacer fue empezar portando juegos". A pesar de esa limitación, y del hecho de que Arc a menudo se encargaría solo de una parte del juego, por ejemplo solo la programación, empezó a crecer y recibir proyectos de alto nivel.

Esta fase, como descubrimos, no fue una gran parte de la historia de la compañía. "Aquello duró unos cuatro o cinco años. Al comienzo éramos diez personas, y lentamente crecimos hasta los 30 o así al final de esos años," dice Kidooka. Durante ese tiempo, Arc Co, Ltd se cambió de nombre a Arc System Works, y se mudó de su primera oficina en el distrito de Nishi, en Yokohama, a una nueva en el distrito de Kohoku. Con el nuevo equipo, la compañía se volvió capaz de crear juegos originales, aunque estuvieran basados en propiedades externas. "Teníamos muchos proyectos de Bandai y Sega. Uno de ellos, *Sailor Moon*, es con el que más nos asocian, y estoy seguro de que mucha gente lo conoce. Con los ingresos que recibimos, tras cuatro o cinco años por fin nos pudimos poner en camino".

Mientras esto sucedía, fue el momento ideal para meterse en el desarrollo de juegos originales, como Kidooka recuerda. "Por entonces era la época en la que Nintendo brillaba con más fuerza. También estaba Sega, pero en Japón, Nintendo estaba por todas partes," explica. "Ahí es cuando Sony anunció PlayStation, y con ese anuncio vino un gran cambio en el negocio: cualquiera podía ser un editor. Ahí fue cuando decidimos meternos en una nueva empresa". En lugar de desarrollar un juego original e intentar vendérselo a editores, Arc System Works optó por la autopublicación. Fue una apuesta: si los juegos tenían éxito, la compañía controlaría su propiedad intelectual y ganaría más dinero, pero también estaba más expuesta a las consecuencias financieras si sus juegos fracasaban.



■ [SNES] Unos cuantos juegos de la primera etapa de Arc System Works eran de carreras, incluido *Cyber Spin*.

Aunque la decisión de Arc de autoeditarse fue cosa de las políticas de Sony, y su primer juego autopublicado fue *Exector*, fue un juego de combates de mechas exclusivo de PlayStation, la compañía no se alejó de su camino de desarrollo multiplataforma. *Virtual Open Tennis* fue desarrollado para Saturn, y los juegos de *Wizard's Harmony* fueron creados para ambas consolas. "Viniendo de un entorno de hardware, fue una época divertida para trabajar," dice Kidooka. "Como compañía, no podemos decir, 'Queremos ir con la Consola A, y ya está'. Tenemos que ser capaces de trabajar con múltiples plataformas. Personalmente, me gusta este tipo de trabajo", dice. En cualquier caso, confiesa que definitivamente él tiene una favorita en esa generación en particular. "Sega Saturn fue por sí misma una consola revolucionaria, pero realmente era como una caja negra. Nosotros estábamos como '¿Qué demonios es esto?' PlayStation era una pieza de hardware con la que era muchísimo más fácil trabajar".

> “Como compañía, no podemos decir, ‘Queremos ir con la Consola A, y ya está’. Tenemos que ser capaces de trabajar con múltiples plataformas”
> Minoru Kidooka

Fue en uno de estos impulsos para crear juegos nuevos a finales de los noventa cuando la compañía creó el primer juego de su serie de

▶

¿DÓNDE ESTÁN AHORA?

MINORU KIDOOKA

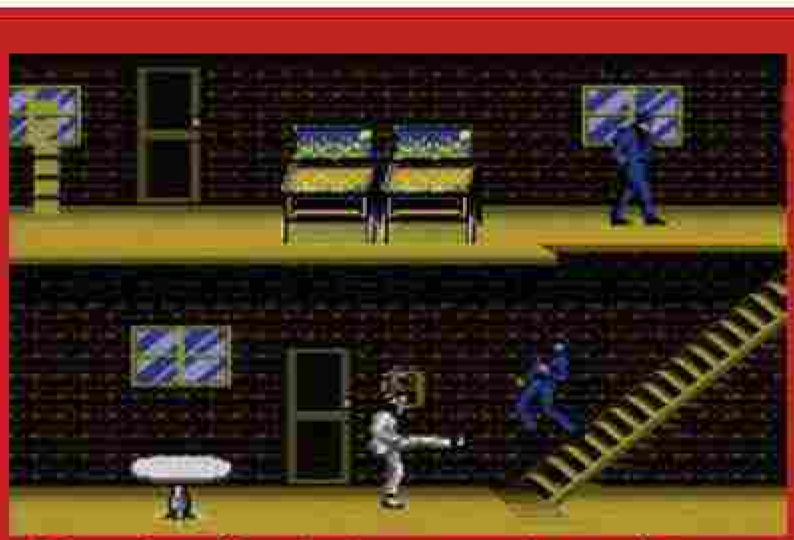
■ Tras dejar Sega para crear Arc System Works, Kidooka programó muchos de los primeros juegos de la compañía, antes de pasar a roles de producción. Hoy permanece en la compañía como su CEO.

TOSHIMICHI MORI

■ Mori trabajó por primera vez con Arc System Works como artista en *Guilty Gear X*, junto al co-desarrollador PicPac Airreal. Se unió a Arc System Works en 2003, y hoy en día sigue en ella como director de desarrollo.

TAKESHI YAMANAKA

■ Yamanaka comenzó en Arc System Works hace más o menos una década, y ha participado en títulos como *Jake Hunter* y la serie *Guilty Gear*, así como en el *BlazBlue* original. Recientemente, ha sido el productor de *Kill La Kill IF*.

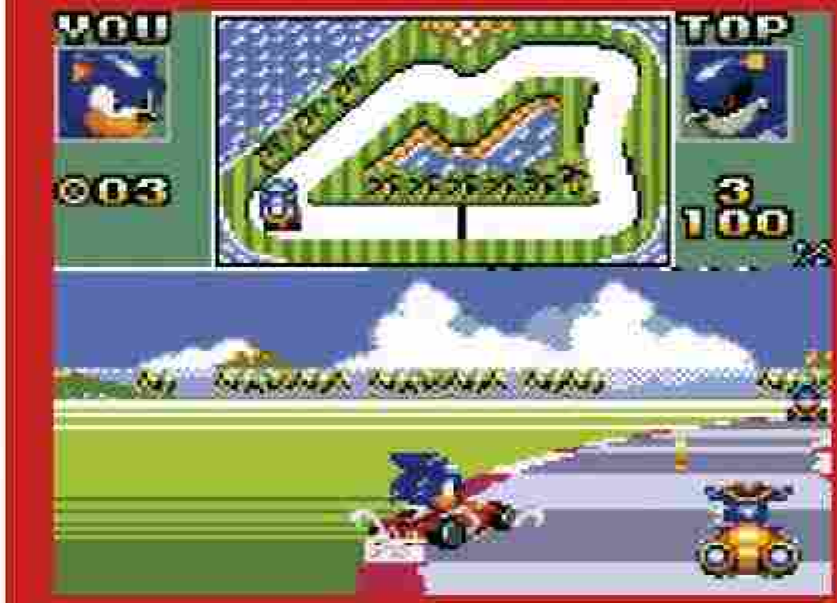


■ [Master System] Aun siendo una compañía nueva, les encargaron conversiones de alto perfil, como *Moonwalker*.

▶ éxito *Guilty Gear*. Fue dirigido por Daisuke Ishiwatari, ahora director creativo en Arc System Works, quien se había unido a la compañía a mitad de los noventa y comenzó a trabajar en un juego educativo del *Oso Paddington* para la Sega Pico. "Aquello fue aproximadamente cuando se lanzó *Tekken*, y bastante gente de la industria me preguntó ¿Por qué estás volviendo precisamente ahora a las 2D?", dice Kidooka. "Pero por entonces, fue uno de los juegos de lucha más innovadores de la época, con mecánicas complejas. Antes de que el juego fuera lanzado, había bastante gente haciendo cola para probarlo en shows como el Tokyo Game Show". El primer *Guilty Gear* fue una exclusiva de PlayStation editada por Sammy, y recibió una respuesta desigual por parte de la crítica, aunque las ventas fueron lo bastante buenas como para justificar una secuela. Esto puso a la compañía en la dirección actual. Más de dos décadas después, Arc System Works tiene más renombre como desarrollador especializado en juegos de lucha uno contra uno.

Para su siguiente proyecto, en lugar de desarrollar de nuevo para consolas, Arc volvió a las raíces de la compañía. "Dado que mi experiencia provenía de la fabricación de hardware para arcades, pensé, 'vamos a intentar volver a los salones'", explica Kidooka. *Guilty Gear X* fue creado en cooperación con el ahora desaparecido desarrollador PicPac Airreal, donde el actual director de desarrollo Toshimichi Mori estaba por entonces trabajando. La jugabilidad fue altamente refinada, comparada con el juego original, y los bellísimos sprites en alta resolución, creados a instancia del editor Sammy, separó al juego de lucha del resto de rivales. La recepción de la crítica fue positiva, y posteriores secuelas entraron en producción.

Tras tomar la decisión de autopublicarse, Arc tuvo que limitar su trabajo en juegos con licen-



[Game Gear] A menudo encuentres sorpresas, como *Sonic Drift 2*, cuando revisas los primeros trabajos de Arc.

EL ADN DE ARC SYSTEM WORKS

HERENCIA ARCADE

Arc System Works fue fundada por antiguos ingenieros de recreativas, y muchos de sus primeros proyectos fueron conversiones de éxitos arcade para consola. Irónicamente, el estudio volvió al mercado recreativo por la popularidad de juegos de lucha como *Guilty Gear*, que encajaban perfectamente en el entorno coin-op.

JUEGOS DE ANIME

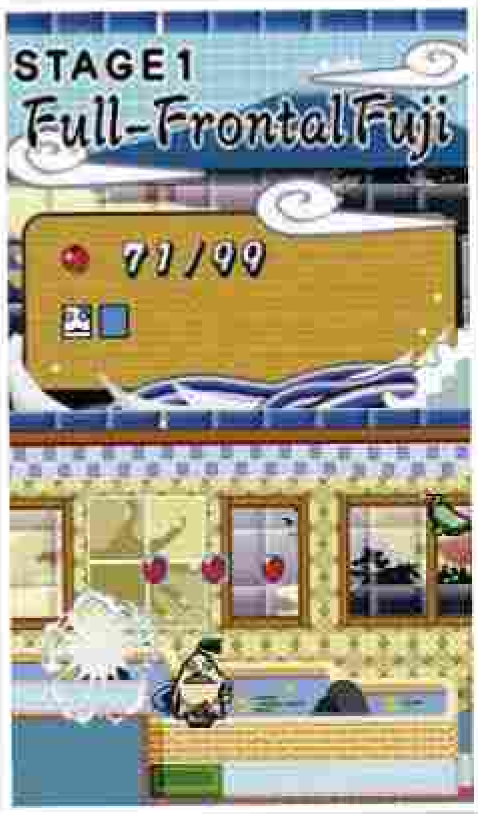
En los noventa, Arc System Works fue responsable de muchos juegos basados en animes populares como *Sailor Moon*. La compañía cogió menos licencias mientras establecía la serie *Guilty Gear*, pero ha desarrollado juegos de *Dragon Ball Z*, *Fist Of The North Star*, *One Piece* y *Kill La Kill* en los últimos 15 años.

JUEGOS DE LUCHA

Aunque produjo juegos de lucha originales antes de *Guilty Gear*, fue este juego el que les dio el espaldarazo. Desde la introducción de *BlazBlue* en 2008, la compañía ha sido reconocida por sus excelentes juegos de lucha, y se le encomendó trasladar sagas como *Persona* y *Granblue Fantasy* al género.

JUEGOS 2D

Los *Guilty Gear* destacaron por su soberbio uso del arte 2D en alta resolución, y Arc System Works continúa abrazando los sprites en juegos como *Persona 4 Arena* y la serie *BlazBlue*. Recientemente, han sido capaces de animar modelos 3D cel-shaded para que den el pego y parezcan sprites.



AGNÓSTICOS DE LA PLATAFORMA

Arc System Works nunca se ha atado a una plataforma preferida: en los primeros años, simplemente iban donde estaba el trabajo. En la actualidad, la mayoría de sus lanzamientos han sido multiplataforma, y como nota interesante, los juegos *Guilty Gear Xrd* han permitido el juego online entre usuarios de PS3 y PS4.

CRONOLOGÍA

1982 Minoru Kidooka funda en mayo Arc Co, Ltd, junto a antiguos miembros de Sega.

1990 Sega lanza la conversión de Arc de *Michael Jackson's Moonwalker para* Master System.

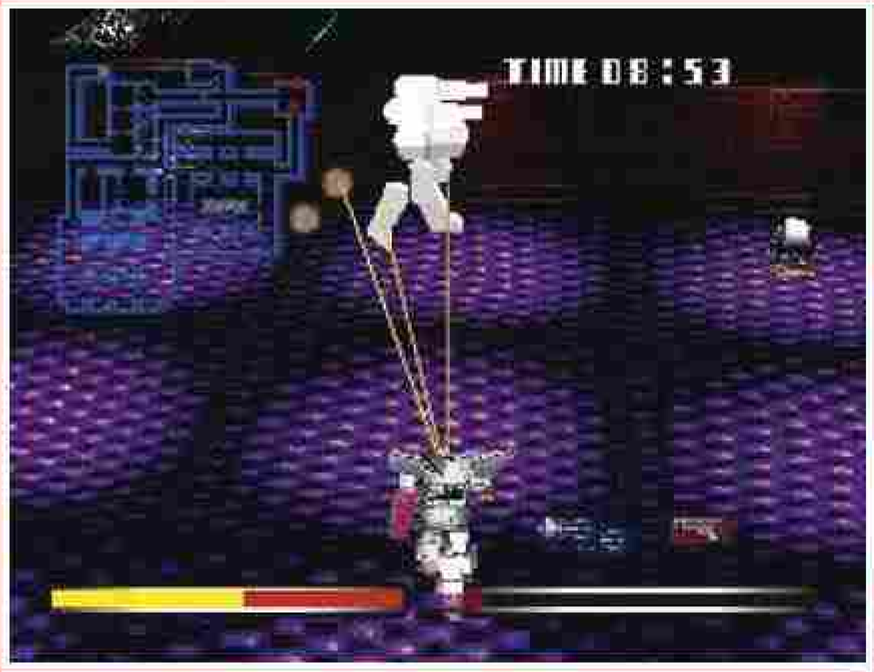
1991 Arc Co, Ltd cambia su nombre a Arc System Works y se muda al norteño distrito de Kohoku.

1994 *Bishoujo Senshi Sailor Moon S* se lanza en SNES. Es el primer juego de lucha de Arc System Works.

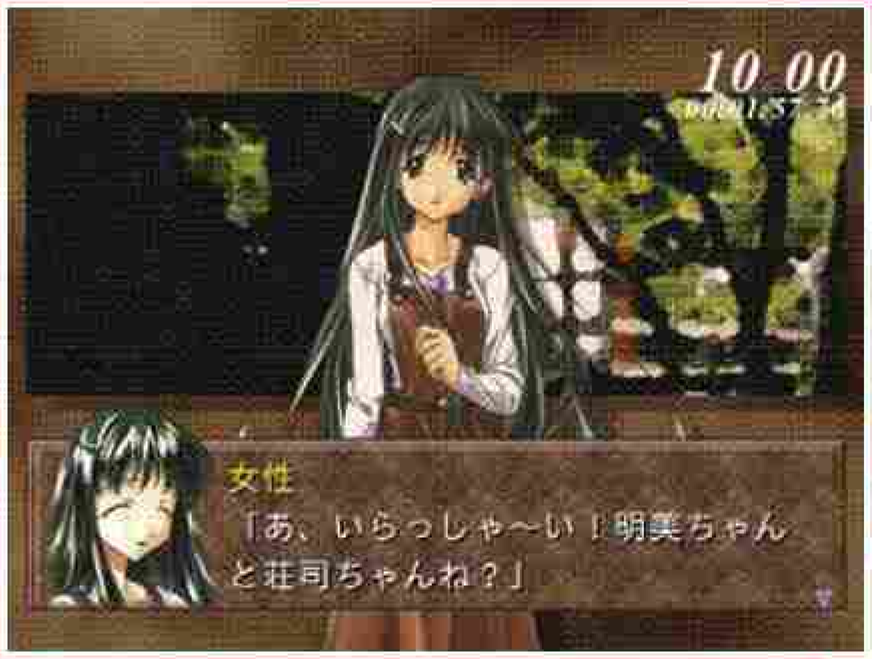
1995 El shooter de mechas *Exector* (PSX) es su primer juego original y autoeditado.

1998 Se lanza el primer *Guilty Gear* en Japón, editado por Sammy. No llegaría a Europa hasta el año 2000.

1999 *Prismaticallization* debuta en Dreamcast y es la primera novela visual de Arc System Works.



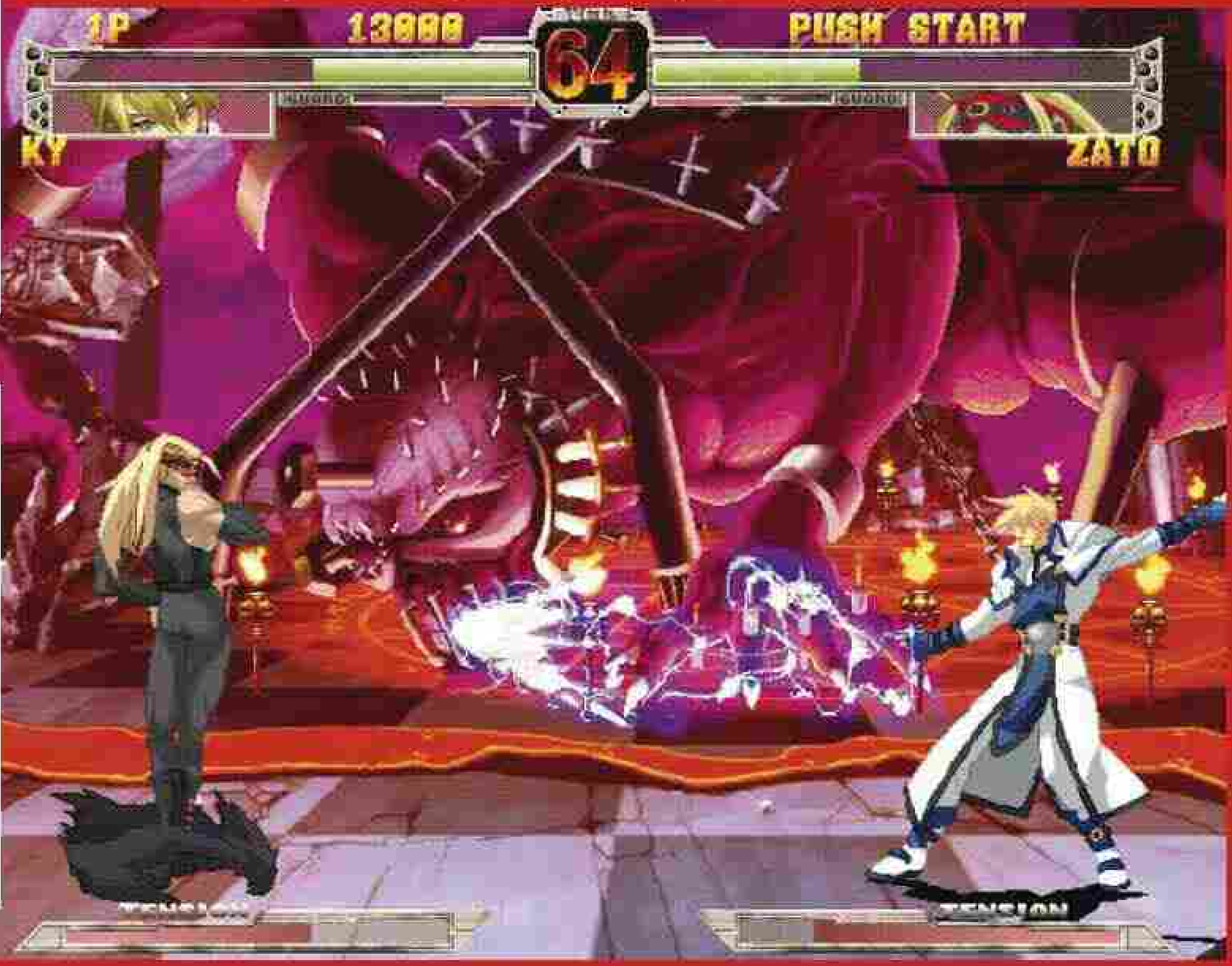
[PlayStation] *Exector* fue el primer juego autoeditado de Arc System Works, posible gracias a las políticas third party de Sony.



女性
「あ、いらっしゃ〜い！明美ちゃんと荘司ちゃんね？」

[Dreamcast] Arc ha rubricado buenas novelas visuales. Algunas de las primeras, como *Prismaticallization*, nunca se han localizado.

Guilty Gear X dio un gran paso adelante respecto a su predecesor y trajo un soplo de aire fresco en un género estancado.



> “Con el tiempo, crecimos la comunidad lo suficiente como para tener un torneo nacional”
>
> Toshimichi Mori

cia. Aún así, no se cerró a proyectos extraños como un juego de shogi para Dreamcast avalado por el jugador profesional Torahiko Tanaka, y un juego de PS2 relacionado con *Grappler Baki*, que tuvo un lanzamiento PAL como *Fighting Fury*. Y como *Guilty Gear* empezó a acaparar el foco, Arc también fue menos prolífica con sus juegos "no de lucha" originales, aunque se las apañó para lanzar la romántica novela visual *Prismaticallization* y el detectivesco *Digital Holmes*. Era comprensible, ya que *Guilty Gear* se podía exportar internacionalmente y los otros juegos jamás llegaron a salir de las fronteras japonesas. Pero con la serie *Guilty Gear* firmemente establecida, la compañía comenzó a involucrarse ligeramente en nuevos proyectos más a menudo a partir de 2004 en adelante. La compañía combinó esta especialización con su recién descubierta reputación en los juegos de lucha, dando como resultado juegos como *Fist Of The North Star* y *Sengoku Basara X*. También comenzó a intentar otras cosas, como *Battle Fantasia*, el juego de lucha con temática de fantasía. Mientras tanto, el juego de acción y estrategia 3D *Guilty Gear 2: Overture*, nació del deseo de Daisuke Ishiwatari de crear algo distinto, fuera del género de la lucha.

En 2008, Arc System Works atrajo una considerable atención al introducir un nuevo juego de lucha llamado *BlazBlue: Calamity Trigger*, que reincidió en el uso de sprites 2D. “Cuando estábamos haciendo *Guilty Gear XX* para las placas recreativas Sega NAOMI, hubo un periodo en el que estábamos transfiriendo todo a alta resolución”, dice Toshimichi Mori, director de desarrollo en Arc System Works. “Cuando Taito introdujo Type X, todo estaba cambiando a una relación de aspecto 16:9 y resoluciones HD. La orden vino del propio CEO. Quizá nosotros también deberíamos hacer un juego nuevo de cualquier manera, dado que también íbamos a tener que hacer algo para esta nueva era de alta definición". En este punto, Kidooka interrumpe para explicar esta petición. “Entonces, *Guilty Gear* ya tenía 10 años de historia a sus espaldas, y por supuesto, tenía una importante base de fans, pero los nuevos jugadores lo estaban encontrando muy difícil para introducirse en él en este momento en concreto. Para llegar a un mercado nuevo, decidimos que necesitábamos un juego totalmente nuevo".

Sorprendentemente, *BlazBlue* no podía contar con el interés cruzado de los jugadores de *Guilty Gear*. “Por entonces, el núcleo duro de los fans de *Guilty Gear* estaban en plan ‘Este *no* es el juego que esperábamos', y fueron bastante duros”, dice Mori, aunque apunta que la reacción en otras partes fue más positiva. “El juego fue, de manera general, bien recibido por la nueva base de fans. La principal razón es que *Guilty Gear* había alcanzado el pico de dificultad de sus técnicas, de modo que si venían nuevos jugadores no había manera de que pudieran vencer a los veteranos de hace diez años". *BlazBlue* llegó durante un resurgir del género, junto a los lanzamientos en los salones recreativos de *Street Fighter IV*, *The King Of Fighters XII*, *Arcana Heart 2* y *Tatsunoko Vs Capcom*, y logró mantener su coto frente a una competencia tan feroz. En parte, porque Mori se dio cuenta de la importancia del trabajo proactivo para nutrir la escena competitiva. “En aquellos tiempos, estaba muy involucrado en intentar tener torneos por todo Japón. Con el tiempo, la comunidad creció, tuvimos torneos locales en marcha y, más tarde, un torneo nacional".

Desde entonces, Arc System Works ha seguido engordando la serie *BlazBlue* con nuevas entregas (*Continuum Shift*, *Chrono Phantasma* y *Central Fiction*) y ha lanzado versiones actua- ▶

2000
■ Se lanza *Guilty Gear X*, y es la primera recreativa de Arc System Works. Tuvo port en consola.

2003
■ Primer año en que EVO cuenta con un juego de Arc, un torneo de *Guilty Gear X2* ganado por Daigo.

2007
■ *Guilty Gear 2: Overture* lleva la serie a la aventura de acción 3D. La recepción fue tibia.

2008
■ *BlazBlue: Calamity Trigger* se lanza en salones, fijando así su segunda y prolífica serie de lucha.

2011
■ Arc System Works adquiere de Sega Sammy la propiedad intelectual de *Guilty Gear*.

2013
■ Por primera vez, Arc System Works tiene más de 100 empleados. Crecerá hasta los casi 200.

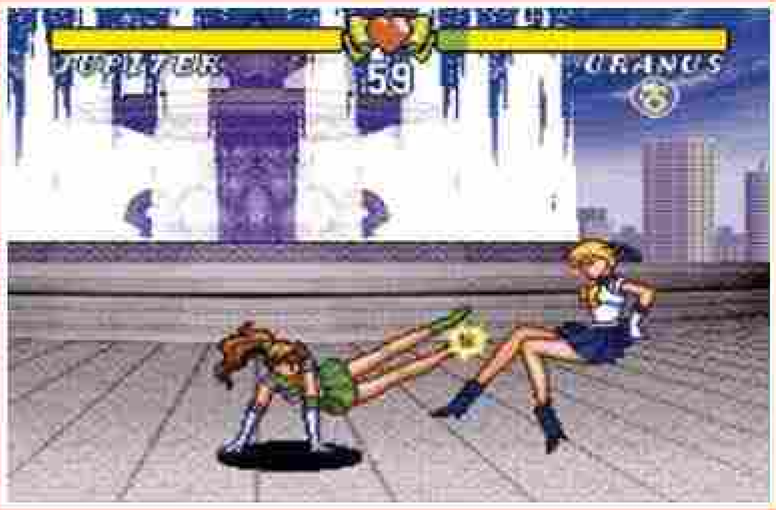
2015
■ El estudio adquiere el catálogo de Technos, incluyendo las series *Double Dragon* y *Kunio-kun*.

2017
■ Arc System Works se ramifica en el desarrollo occidental, y crea un estudio en Torrance, California.

CINCO JUEGOS QUE DEFINEN A ARC SYSTEM WORKS

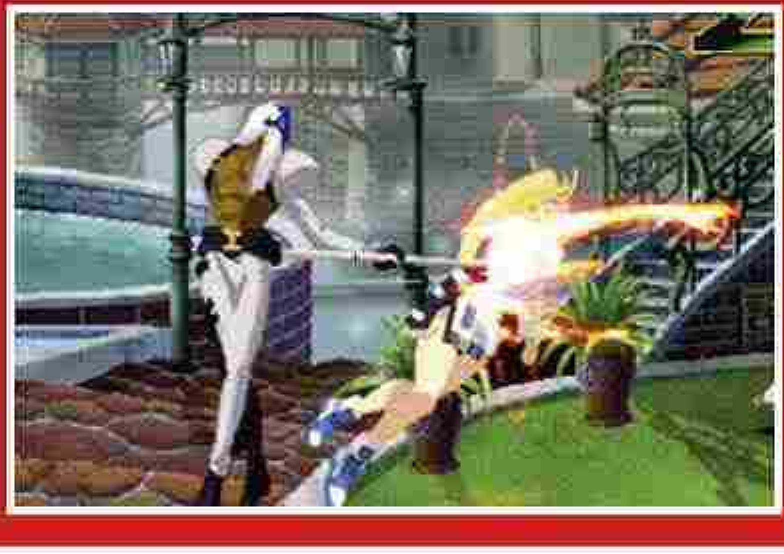
BISHOUJO SENSHI SAILOR MOON S: JOUGAI RANTOU!? SHUYAKU SOUDATSUSEN

■ Arc System Works dedicó sus primeros años a desarrollar por contrato, y este está entre sus mejores juegos con licencia, que fue un anticipo de lo que vendría con los juegos de lucha basados en anime. Aunque este juego de SNES no salió de Japón, es un título de culto entre los fans hardcore de los juegos de lucha.



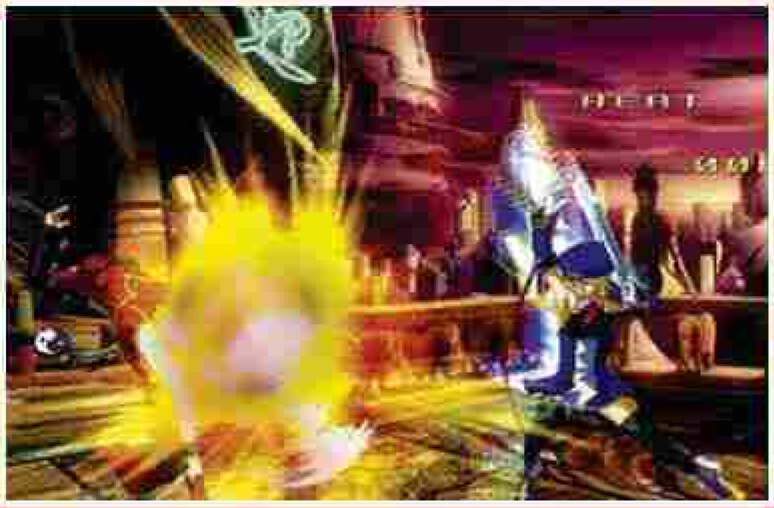
GUILTY GEAR X

■ La serie *Guilty Gear* es el trabajo más famoso de Arc System Works, y aunque el original tiene su encanto, fue la secuela arcade la que la estableció como una rival a tener en cuenta en el mercado de los juegos de lucha. Sus fabulosos sprites hi-res y diseño de juego más equilibrado, hicieron el resto.



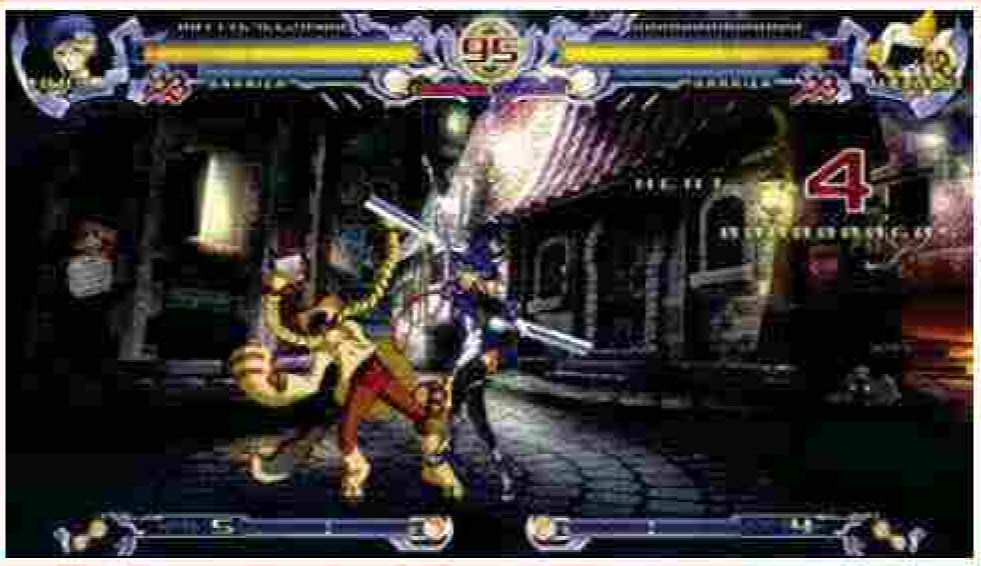
BLAZBLUE: CALAMITY TRIGGER

■ Cualquier juego de la serie *BlazBlue* es merecedor del tiempo de un fan de la lucha, pero aquí nos quedamos con el original. La segunda gran serie de lucha de Arc fue muy buena desde el principio, con bellos sprites HD, una gran banda sonora y un elenco de atractivos personajes, muy distintos a la hora de jugar.



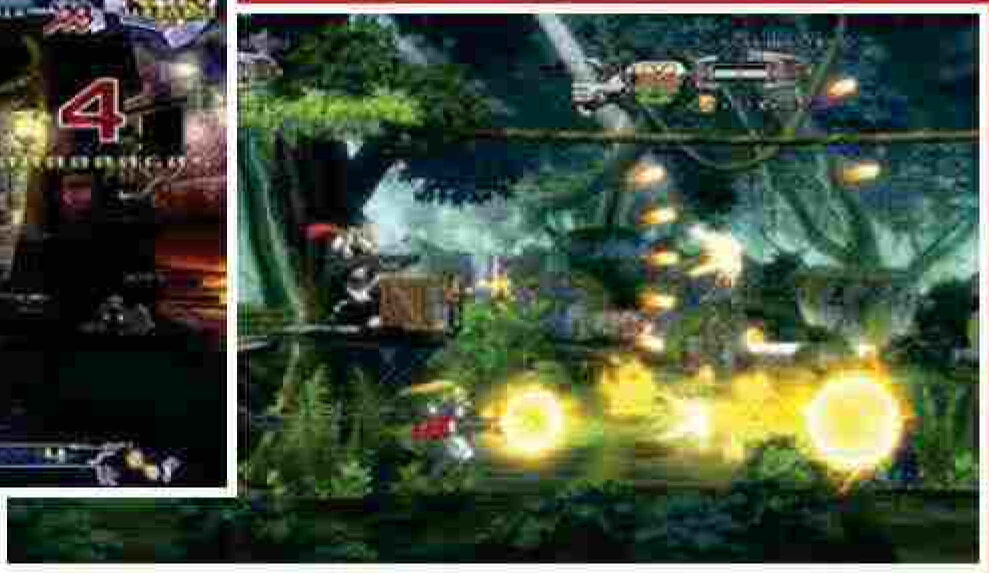
lizadas de *Guilty Gear XX*. No es todo lo que la compañía ha hecho, ya que también se labró un interesante nicho en la tienda WiiWare con juegos como *Family Table Tennis* y *Family Mini Golf*, y se ha hecho conocida por sus visual novels, incluyendo los juegos de misterio *Jake Hunter*, que adquirió de WorkPlay (que a su vez los adquirió de Data East) y los juegos *Xblaze*, que tienen lugar antes de los hechos de la serie *BlazBlue*. Incluso los juegos de lucha de Arc a menudo incluyen modos de novela visual. La compañía también ha probado suerte en otros géneros, como cuando desarrolló el estupendo *Hard Corps: Uprising* para Konami.

Su siguiente gran proyecto de lucha fue la nueva serie *Guilty Gear Xrd*, que usa modelos 3D cel-shaded que se animan como si fueran sprites 2D. "Cuando estábamos tratando de definir al plan central para la serie *Guilty Gear Xrd*, Ishiwatari estaba como 'Quiero hacer un proyecto que *impresione* a la gente'. Quería no solo sorprenderlos, también que lo miraran con admiración", dice Takeshi Yamanaka, productor de la serie *Guilty Gear*. "La tecnología ha llegado punto donde finalmente podemos realizar la visión que él tuvo cuando hizo el primer *Guilty Gear*". Como Mori, Yamanaka pone gran énfasis en la comunidad. "Mi visión definitiva es que lo más importante es el sentimiento de conectar con otras personas", explica, tocando en la filosofía tras la serie, que continuará con *Guilty Gear Strive* en 2020. "Claro que el contenido para un jugador sigue estando ahí, y no debe pasarse por alto, pero en última instancia, el foco principal, la parte más divertida, es luchar con otros".



» [Xbox 360] Los sprites HD de *BlazBlue* demuestran que las 2D siempre han sido una opción de estilo válida.

» [Xbox 360] Arc no es muy conocida por los run-and-guns, pero firmaron el genial *Hard Corps: Uprising*.



Aunque Arc System Works ha realizado un sorprendente trabajo con modelos 3D cel-shaded en los últimos años, mucho después de que otros hayan abandonado esta práctica, todavía usa sprites 2D en juegos recientes como *BlazBlue Cross Tag Battle*. "Es solo algo que quería intentar hacer", dice Mori. "No es una técnica desfasada o algo así, todavía es muy aplicable. No hay razón real para decir 'Esto está desfasado, no vamos a hacerlo nunca más'. Es una forma de presentar un juego, y siento que todavía funciona". A pesar de trabajar en los impresionantes *Guilty Gear* 2.5D, Yamanaka está de acuerdo. "Uno puede estar usando la tecnología más puntera y otro un método más tradicional. Al final, solo son formas distintas de presentación. Cumplen su cometido, todavía tienen sus méritos". Como tal, la compañía es una defensora de las 2D, una de las últimas que sigue llevando el trabajo con sprites a nuevas y más elevadas alturas.

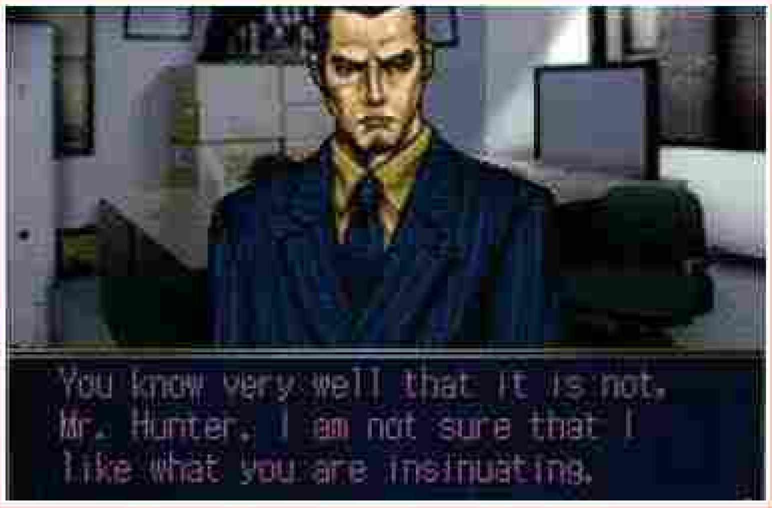
> "La tecnología ha llegado al punto donde finalmente podemos realizar la visión que Ishiwatari tuvo cuando hizo el primer Guilty Gear"
>
> Takeshi Yamanaka

Otra forma en que Arc System Works defiende el pasado es en su rol como custodio de ciertos clásicos, en especial las propiedades de Technos, que adquirieron de Million Co, Ltd en 2015. "Era una larga colaboración entre ambas compañías, de más de 10 años", explica Kidooka. "La compañía ha estado siempre haciendo juegos nuevos, sobre todo de *Kunio-kun*. Los licenciatarios de Technos Japan tenían ya cierta edad, y sintieron que era hora de pasar el testigo y pensaban que 'Quizá Arc pueda seguir con el legado'". La compañía continúa lanzando nuevos juegos de esas franquicias y recientemente han trabajado con WayForward en *River City Girls*.

Hoy, aparte de crear juegos en sus propias series y aquellas que ha adquirido, Arc System

JAKE HUNTER: MEMORIES OF THE PAST

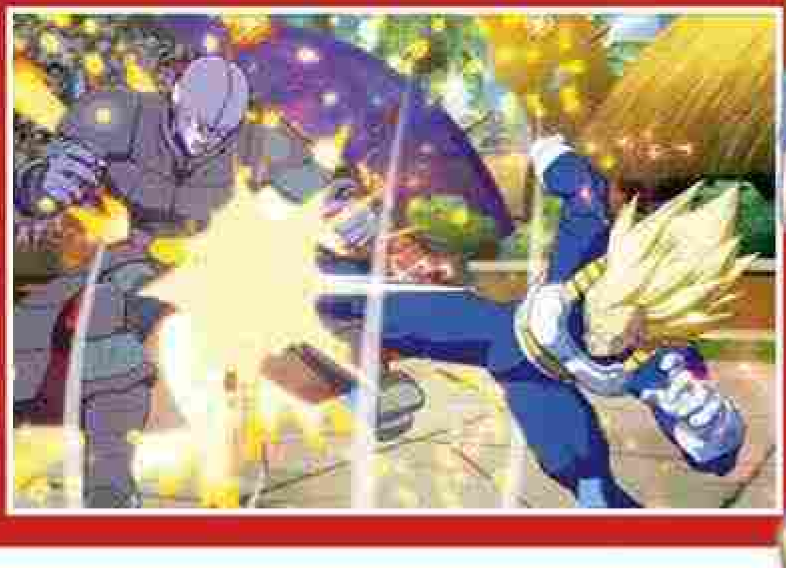
■ Fuera de los juegos de lucha, Arc System Works es más prolífica en la producción de novelas visuales, entre ellas,los juegos de *Jake Hunter* son los más accesibles. Esta entrega de DS ofrece seis historias distintas que jugar, y numerosos extras, incluyendo algunas historias secundarias muy cómicas.

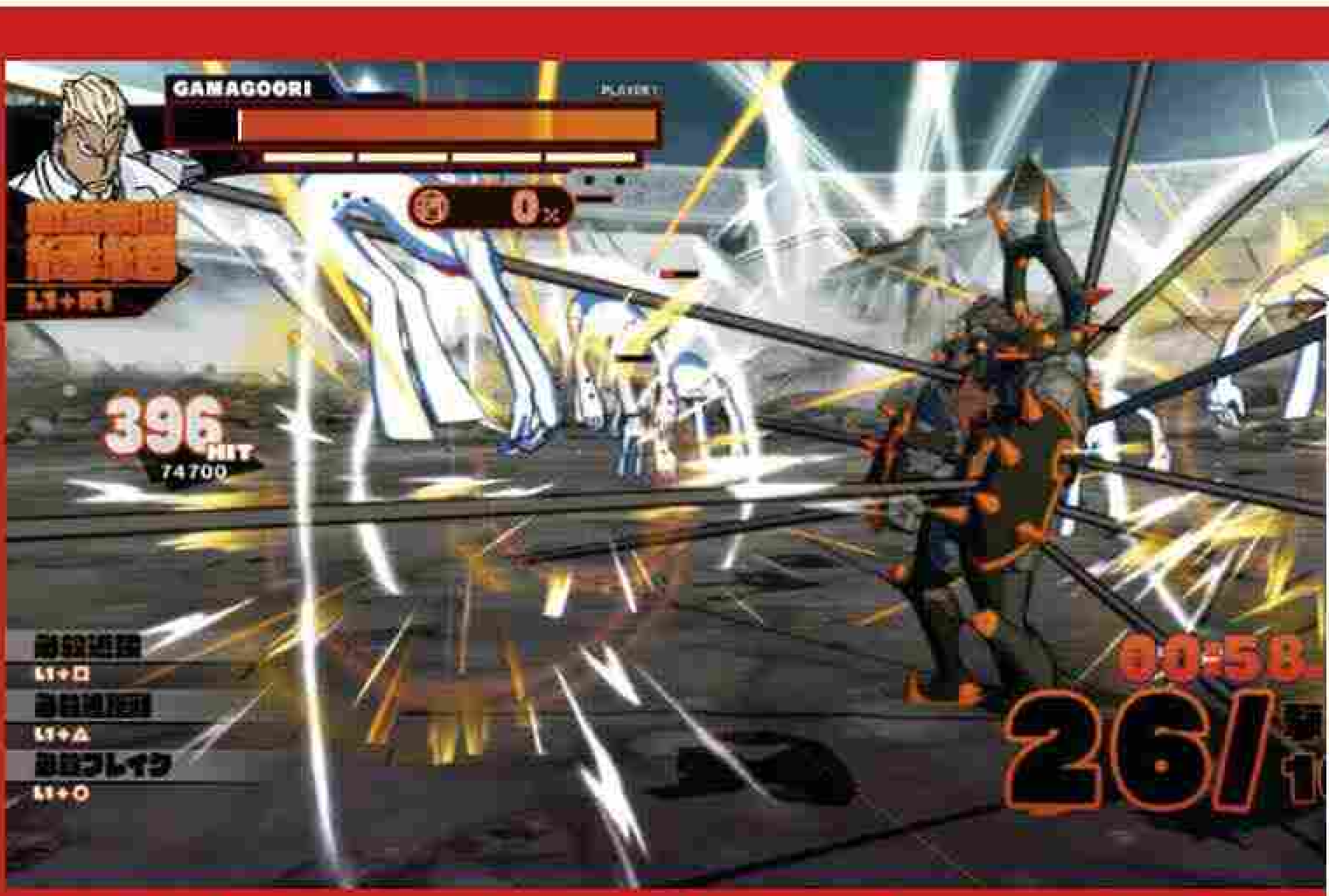


You know very well that it is not,
Mr. Hunter. I am not sure that I
like what you are insinuating.

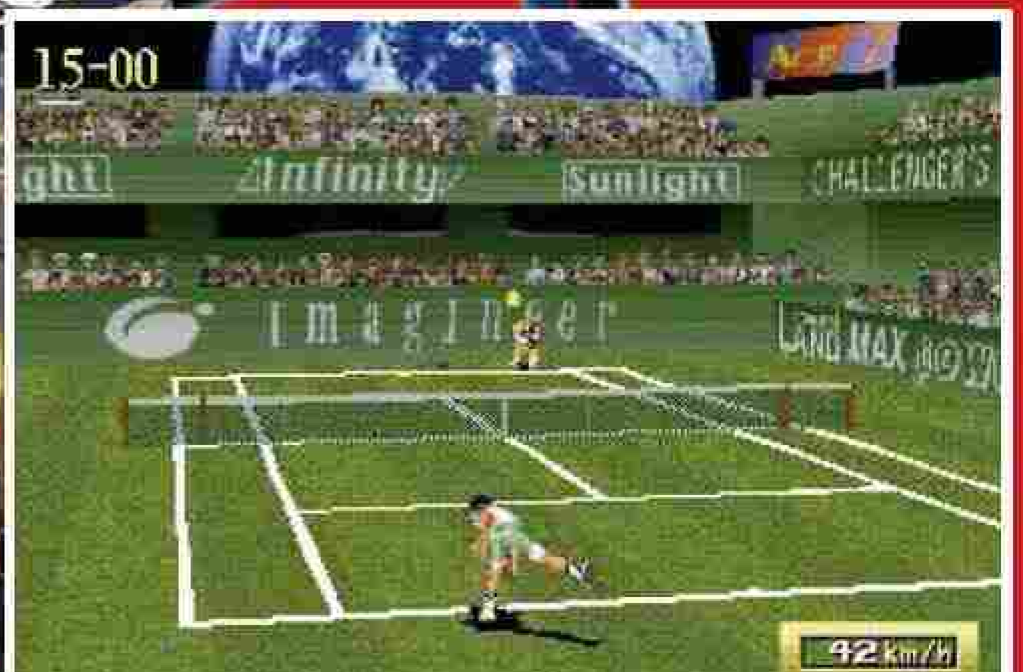
DRAGON BALL FIGHTERZ

■ El juego que mejor personifica todo lo que Arc hace bien en un único paquete. Los gráficos cel-shaded son brutales, el diseño de combate es apto para novatos y con suficiente profundidad para el juego competitivo y funciona de maravilla en todas las plataformas, incluida Switch. Para los fans, es un sueño hecho realidad.





» [PS4] *Kill La Kill IF* es la licencia de anime más reciente de Arc, y es un brawler 3D en lugar de un juego de lucha 2D.



» [Saturn] *Virtual Open Tennis* viene a demostrar que hay pocos géneros o sistemas que Arc System no haya probado.

Works es un contacto clave para los dueños de derechos que quieran un juego de lucha basado en su propiedad. Ejemplos recientes incluyen a *Dragon Ball FighterZ* y *Kill La Kill IF*. "Ha aumentado significativamente en los últimos años", confirma Mori. "Siempre me regañan estos dos", añade riendo Kidooka. "Yo diré 'Sí, haremos el trabajo, ¡muchas gracias por la oferta!' Y entonces ellos dicen 'No, ¡no vamos a hacerlo!' Por regla general, sea cual sea el hardware o las especificaciones de la plataforma, si hay una oferta la cogeré". Este tipo de trabajos viene con unos requerimientos extra, pero Kidooka entiende su necesidad. "Hay una capa adicional de aprobación con la que tenemos que lidiar porque no estamos trabajando con nuestras propiedades, pero con esa dificultad viene la calidad. Incluso trabajando con nuestras propias cosas, debemos recopilar feedback de mucha gente distinta".

Arc System Works se expandió en América en 2017, siendo el objetivo de Kidooka ser más cercanos a ese mercado y recoger el feedback directamente, y celebró su 30º aniversario en 2018. El vídeo de música de YouTube que lanzaron para celebrar ese hito bien merece ser visto. Eso es realmente la clave: Arc System Works tiene ahora cerca de 200 empleados y ha forjado una identidad como desarrollador de excelentes juegos de lucha, pero retiene la peculiar naturaleza que hizo sobresalir a *Guilty Gear* en 1998.

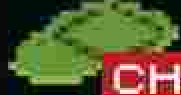
Así que... ¿a dónde va la compañía en el futuro? Kidooka pasa la pregunta a los productores. "Lo más importante para mí es crear más contenido que sea reconocible en todo el mundo", contesta Mori. "Hemos afianzado nuestra posición como compañía de juegos de lucha, de modo que deseamos usar eso como palanca para seguir creando juegos de lucha que inspiren, pero sin negarnos otras áreas y géneros, para tener un enfoque más global", dice Yamanaka. "En el futuro, podríamos hacer juegos que no sean de lucha, pero deseamos lograr un estilo que los fans vean y piensen 'Ah, este es un juego de Arc', tener una reconocible 'imagen de Arc'". Pero sospechamos que con juegos tan distintivos como *Guilty Gear Xrd*, la compañía ya tiene la imagen. Llevarla más allá de la lucha es lo que necesita para cumplir el deseo de Yamanaka. ★

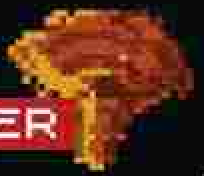
LA GUÍA DEFINITIVA

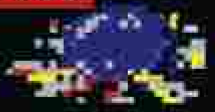
MARBLE MADNESS

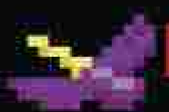
ENTRE LA MULTITUD DE SHOOT'EM UPS Y JUEGOS DE LUCHA QUE DOMINARON LOS RECREATIVOS EN LOS 80, HUBO UNA MÁQUINA QUE DESTACÓ POR SU PECULIAR MECÁNICA. RETRO GAMER RINDE HONORES AL FABULOSO JUEGO ISOMÉTRICO QUE AYUDÓ A INICIAR LA CARRERA DE TODA UNA LEYENDA DE LA INDUSTRIA

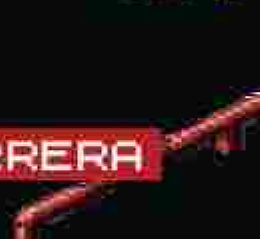
Texto de Graeme Mason

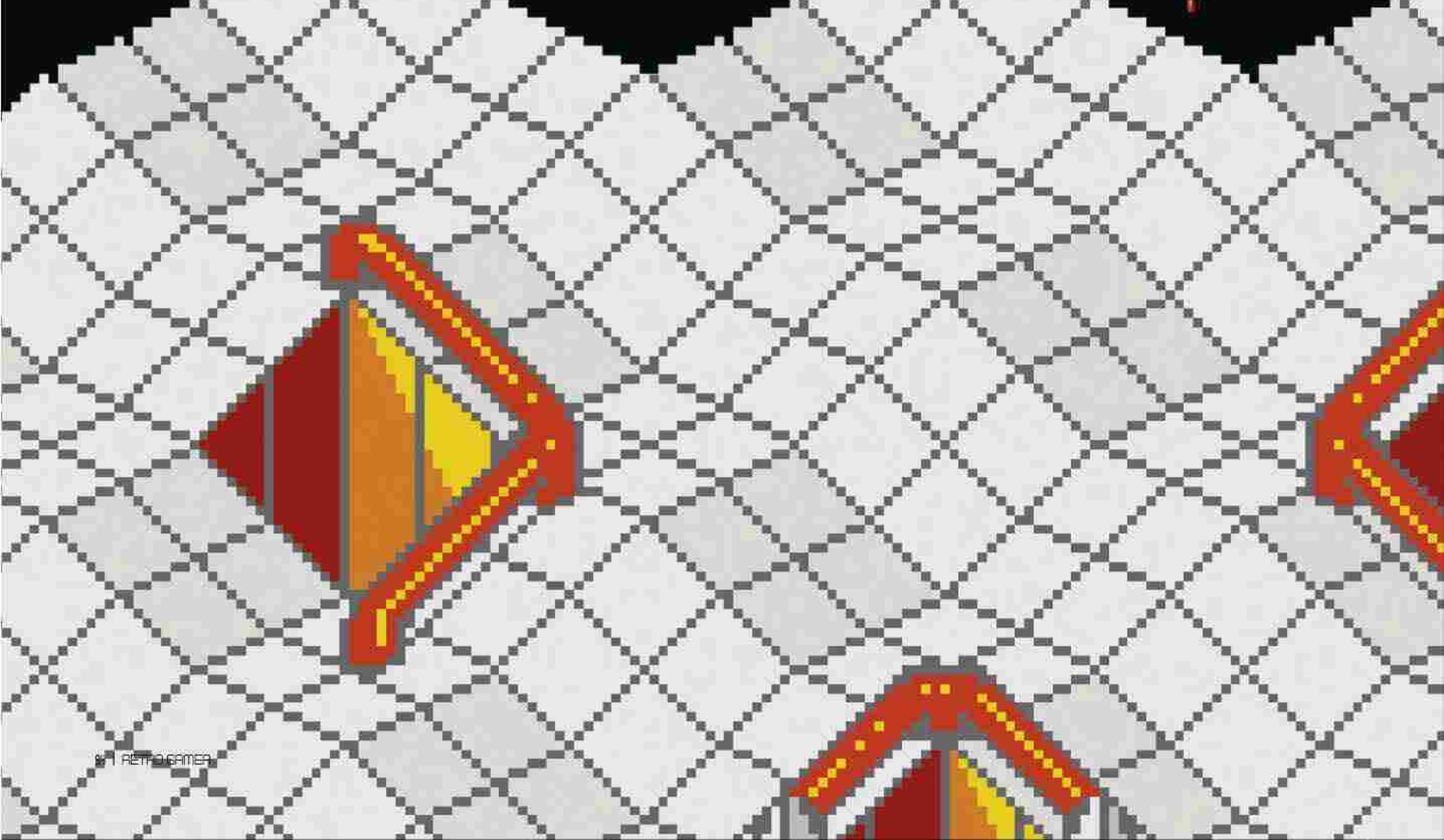

CHARCO ÁCIDO




CANICA ROTA

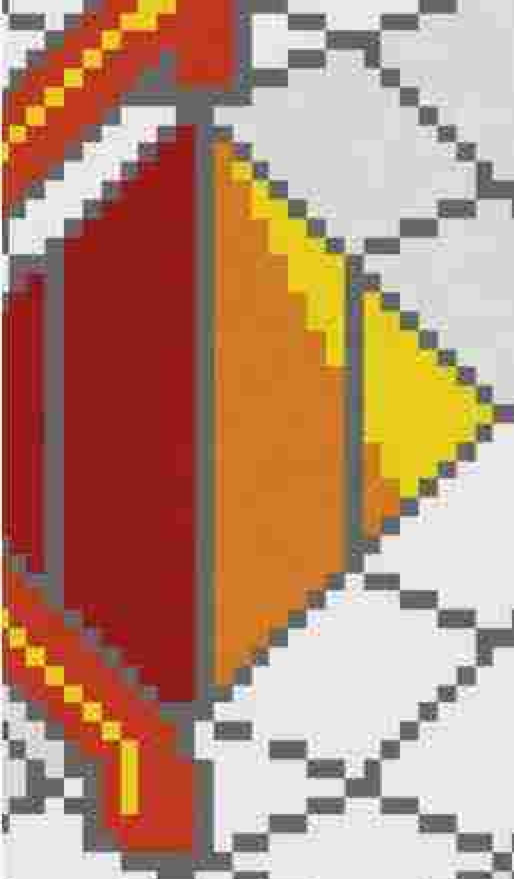






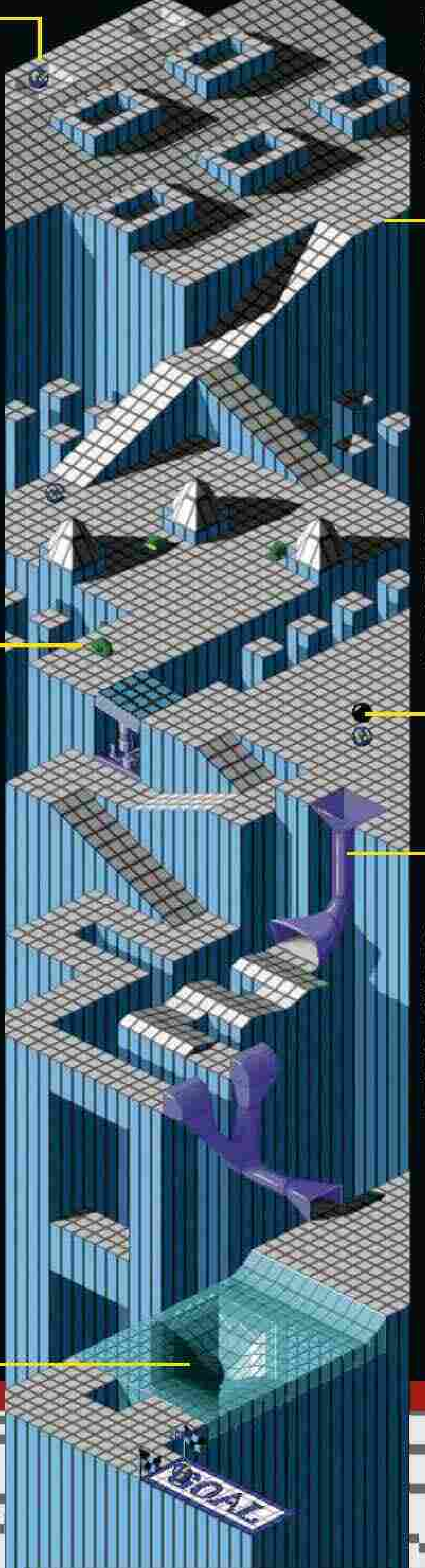
1984 fue una época turbulenta para Atari. El saturado mercado estadounidense había reducido sus beneficios y se vio obligada a dividirse durante la segunda mitad del año, vendiendo su división de electrónica doméstica a Commodore, mientras que el departamento dedicado a la creación de máquinas recreativas pasó a llamarse Atari Games Inc. La división arcade seguía siendo rentable y *Marble Madness*, que salió a la venta el mismo año que la venta a Commodore, mantuvo la estela del éxito. A pesar de la similitud de muchas de sus recreativas, la originalidad era una cualidad que se valoraba mucho en Atari, sobre todo si se plasmaba en muebles con controles lo suficientemente novedosos como para atraer a los parroquianos de los salones. El diseñador Mark Cerny, un fanático de las recreativas de tan solo 17 años, recién aterrizado en el trabajo de sus sueños dentro de una compañía legendaria, no solo creó un concepto de juego muy original: este requería ese codiciado y rompedor sistema de control con el que desmarcarse de sus competidores.

Con solo seis niveles, la aparente brevedad de *Marble Madness* es muy engañosa. Inspirándose en la aleatoriedad inherente de los campos de minigolf, cada nivel presenta un escenario que se desplaza hacia abajo y por el que el jugador debe abrirse camino, mientras evita peligros, obstáculos y aparatosas caídas en su camino hacia la línea de meta. Cada nivel tiene asignado un límite de tiempo y no hay un número de vidas que penalicen los errores del jugador. Las torpezas se cobran su peaje con la ▶



TODO VA RODADO

EXAMINAMOS EL RELAJADO SEGUNDO NIVEL DE MARBLE MADNESS



Este es el punto de partida. En una partida para dos jugadores las canicas de ambos esperan en sus propios hoyuelos, una al lado de la otra, listas para descender.

El primer desafío. Si te deslizas demasiado rápido no tendrás margen para girar y tomar esta cuesta.

No te acerques demasiado a los gusanos o comprobarás cómo son capaces de saltar y devorar tu canica de una sola tacada.

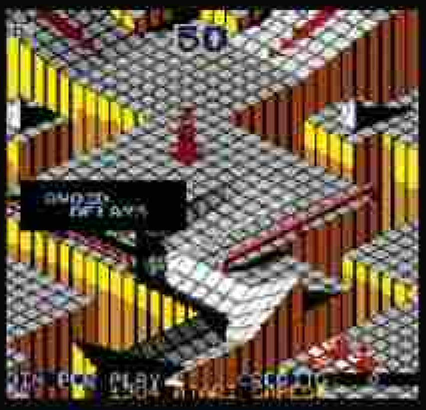
La primera aparición de la canica negra. Por suerte tienes espacio de sobra para esquivarla.

Aquí tienes la opción de usar el embudo y jugártela en esta superficie diabólica o tomar la otra ruta, más larga pero menos exigente.

¡La recta final está a la vista! Solo queda esquivar este vórtice que absorbe cualquier canica que se acerque demasiado.

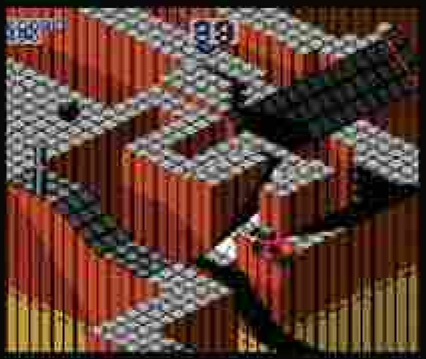
ESTO ES UNA LOCURA

ESTOS CONSEJOS TE AYUDARÁN A RODAR ALEGREMENTE ENTRE TANTO PASILLO Y CURVA MAQUIAVÉLICA



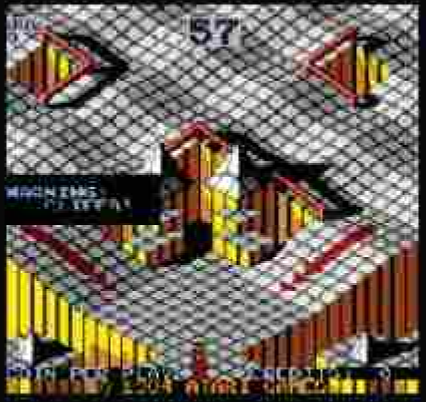
LA VELOCIDAD ES LA CLAVE

Marble Madness **parece recompensar a los que se arriesgan a caer en picado para conseguir mejores tiempos. Pero en realidad, los verdaderos maestros se darán cuenta de que, por cada vez que su canica se rompa, perderán valiosos puntos en caso de completar el juego. El equilibrio entre la precaución y la velocidad es vital.**



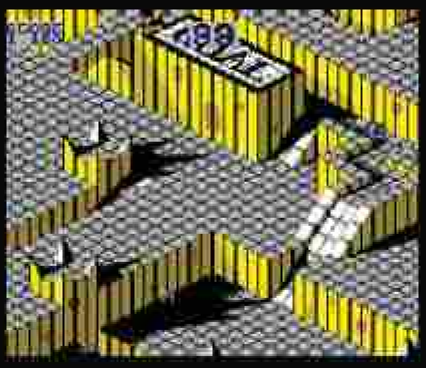
OJO CON LA CANICA NEGRA

Golpear la canica negra le da al jugador un jugoso bonus de 1.000 puntos, pero existe un peligro inherente a la hora de intentar esta maniobra. Aparte del tiempo empleado en tratar de colisionar contra ella, corres el riesgo de enviar tu propia canica al vacío.



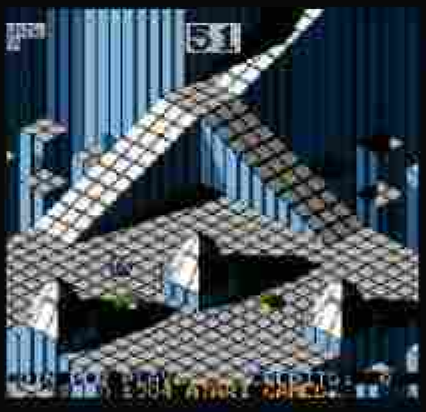
CAÍDAS PELIGROSAS

A lo largo de los diferentes niveles de ***Marble Madness*** **existe la posibilidad de atajar en determinados puntos dejando caer nuestra canica desde un plano superior. La altura de la caída es crucial, y de ella depende quedar 'groogie' un par de segundos o acabar directamente con la canica hecha pedazos.**



UN LUGAR MUY CURIOSO

El penúltimo nivel de ***Marble Madness*** **lo pone todo al revés, literalmente. Es el único escenario en el que debemos guiar la canica hacia arriba, en lugar de deslizarnos hacia abajo, lo que añade una capa de extra de dificultad a la hora de coger impulso en según qué zonas.**



DEVORADORES DE CANICAS

A partir de la segunda fase te toparás con esta suerte de gusanos verdes, que buscan abalanzarse sobre aquellas inocentes canicas que pasen a su lado. A la mínima saltarán sobre ti, con la boca abierta si te acercas demasiado. Es mejor que los evites lo más rápido posible, porque como te pares... estarás perdido.

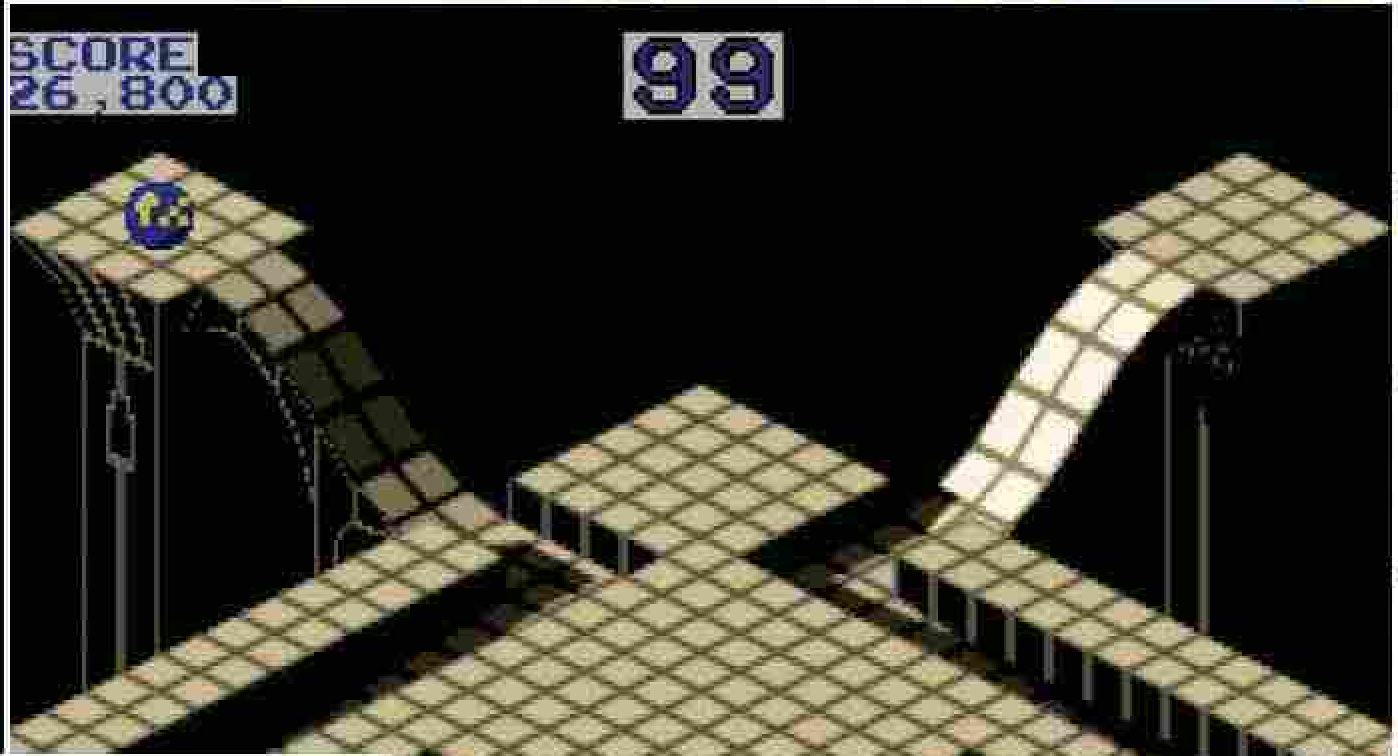
▶ pérdida de valiosos segundos cada vez que la bola regresa a la pista, lista para proseguir su carrera contra el crono.

El diseño de los niveles de *Marble Madness* está influenciado por el trabajo del artista holandés MC Escher, y más concretamente por sus icónicas obras *Relatividad* (1953) y *Cascada* (1961), ambas con un fuerte componente matemático combinado, con la idea de paisajes imposibles. Tan abstracto como estas extraordinarias litografías, *Marble Madness* coloca la canica del jugador en la parte superior de la pantalla sin que se aporte ninguna razón o trama argumental. Cualquiera que haya construido una pista de canicas en los 80 recordará el placer, y las dificultades a la hora de diseñar el circuito y sus obstáculos. Mark y su colega, Bob Flanagan, introdujeron amenazas realistas en sus laberintos, junto con trampas deliciosamente surrealistas.

En *Marble Madness*, no solo las caídas y un reloj implacable ponen a prueba los reflejos y la habilidad del jugador. El primer nivel de la recreativa es una pista de práctica, engañosamente fácil y sin enemigos, pero los siguientes circuitos despliegan unos diseños cada vez más maquiavélicos. Las canicas enemigas, de un intenso color negro y conocidas como 'Black Steelies' acosan la bola del jugador, empujándola hacia su perdición si no estamos suficientemente alerta. A ellos se unen además una suerte de gusanos, dispuestos a tragarse nuestra canica de un bocado. No menos agresivos son los charcos de ácido, dotados de una sorprendente movilidad. A partir del cuarto nivel aparecen las ▶

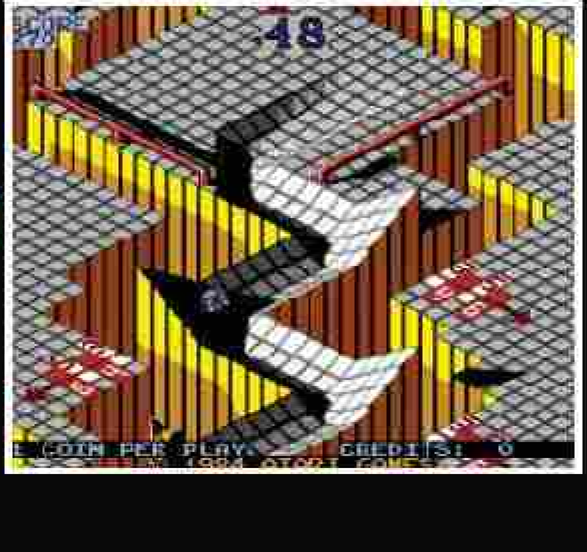
MARBLE MADNESS
TROUBLEMAKERS
1 COIN PER PLAY

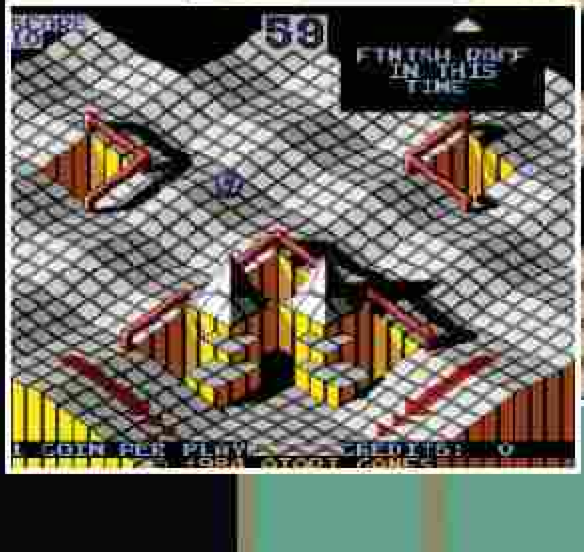
[Arcade] Solo los/las más hábiles lograrán poner sus iniciales en esta tabla.



[Arcade] Ambas canicas se enfrentan en el modo para dos jugadores.

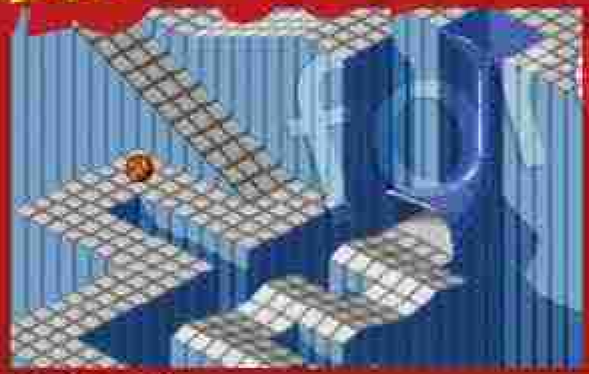
[Arcade] La primera fase es solo un aperitivo.





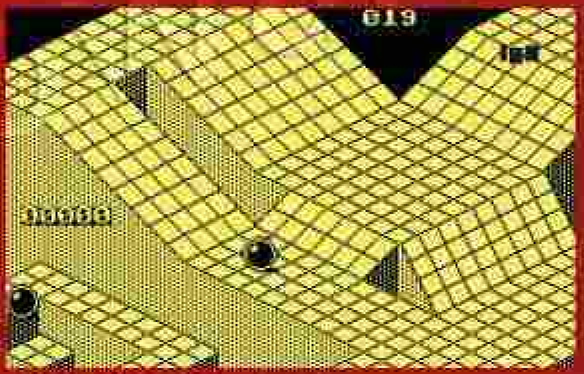
LAS CONVERSIONES

MARBLE MADNESS FUE ADAPTADO A UN GRAN NÚMERO DE SISTEMAS DOMÉSTICOS



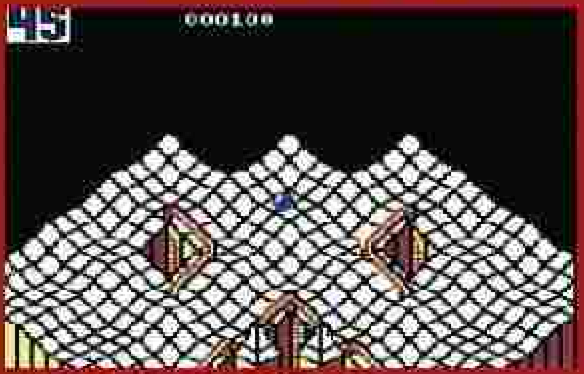
AMIGA

Uno de los primeros ports de recreativa para la bestia de Commodore dejó patente que Amiga tenía el músculo para replicar los arcades en casa. Reproduce a la perfección la peculiar estética de la placa e incluso la mejoró en lo que respecta al modo de dos jugadores.



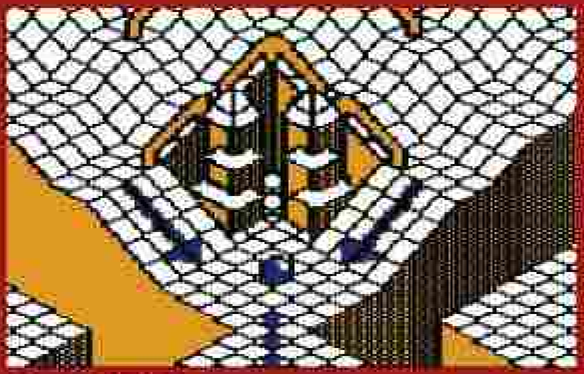
AMSTRAD CPC

Incluía el mismo kit de edición de niveles del port Spectrum (también creado por John F Cain), no tenía música pero tenía más colorido. Por desgracia, compartía las mismas deficiencias, incluyendo el problemático scroll y una detección de colisiones muy mejorable.



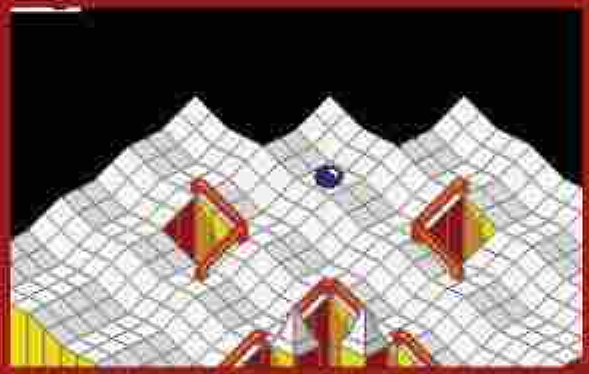
COMMODORE 64

Creada por Will Harvey y publicada por Ariolasoft/EA, esta versión destaca por incluir un nivel acuático oculto que solo puede ser completado por dos jugadores trabajando en tándem. Es un port competente obstaculizado por un scroll algo irritante.



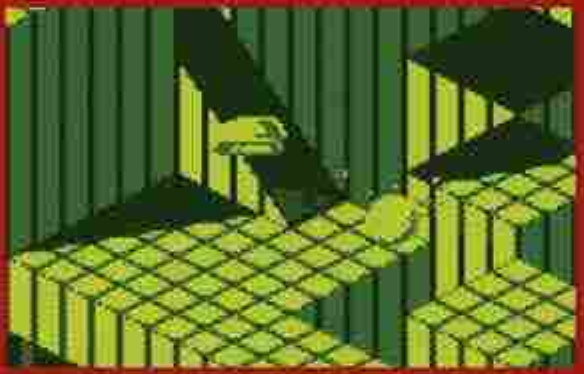
APPLE II

Programado de nuevo por Will Harvey, *Marble Madness* fue una clara influencia en obras posteriores suyas como *The Immortal* y, especialmente, *Zany Golf*. Esta versión se ve bien, pero carece de velocidad. Al igual que el port de C64, incluye el nivel acuático.



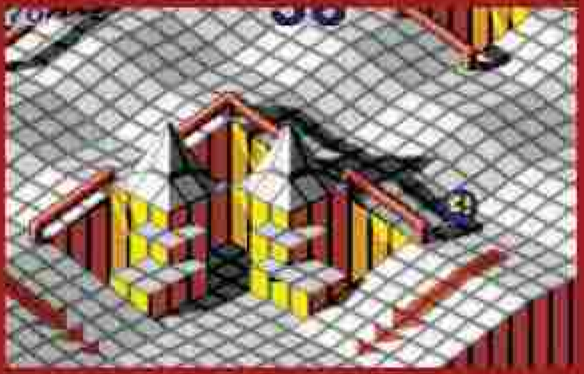
ATARI ST

Tanto los gráficos como la jugabilidad son muy inferiores a la versión Amiga, y daba la impresión de que no se lo curraron mucho. Dada la potencia del ordenador de Atari esperábamos una conversión más fiel de la recreativa original.



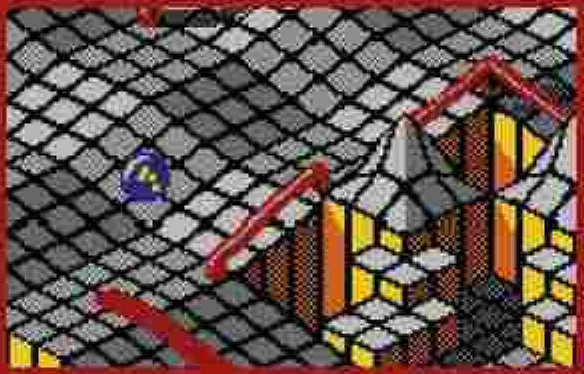
GAME BOY

Parece más un port de la versión NES que de la recreativa, y también carece del sexto nivel, lo que hace la experiencia sea aún más corta que la breve coin-op. El zoom hace que afrontar los niveles sea un poco más frustrante de lo que debería ser. Sin embargo, se mueve bien.



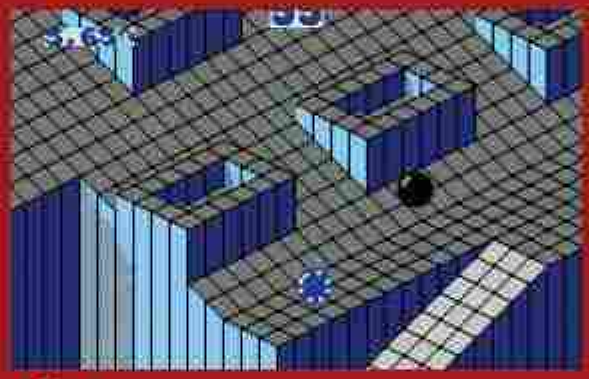
GAME BOY ADVANCE

Debutó en GBA en forma de doble sesión junto a otra conversión de recreativa, *Klax*. Por desgracia, tiene un control deficiente (un fallo crítico) y carece de muchos elementos del original, incluyendo tres (sí, tres) niveles de una placa que ya era conocida por su brevedad.



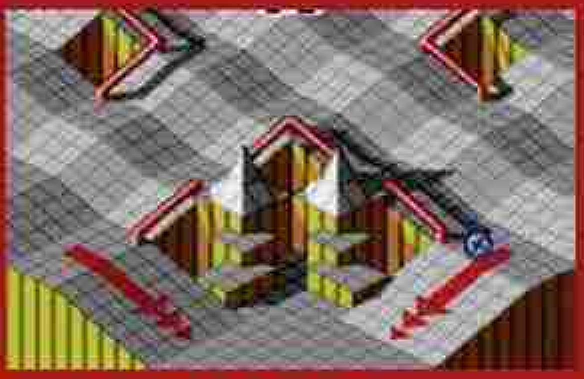
GAME BOY COLOR

Aunque incluye los seis niveles de la recreativa, y los replica con cierto grado de éxito, podría haber salido mucho mejor. Teniendo en cuenta la ralentización en los niveles posteriores y la falta de un multijugador, casi es mejor mantenerse fiel al port de Game Boy.



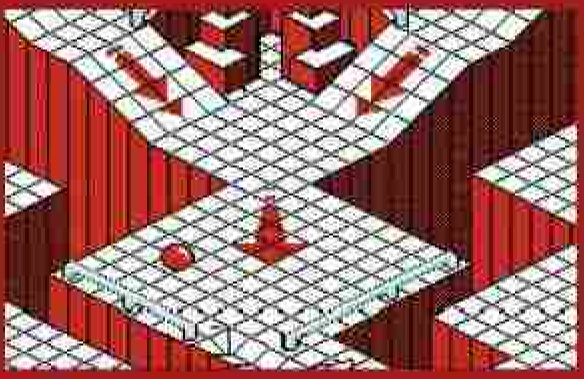
NES

Esta competente port de Rare es bastante similar a la recreativa original y se beneficia del pad en ocho direcciones. Presionar el botón A también aumenta la velocidad, lo que resulta útil cuando toca negociar curvas cerradas y empinadas.



SHARP X68000

El poderoso ordenador japonés recibió una limpia y precisa conversión de *Marble Madness*. Se jugaba bastante bien y solo cojeó un poco en el apartado de audio. Aun así, el Sharp X6800 volvió a demostrar que es capaz de clonar recreativas sin despeinarse.



PC

Si tenías un PC en los 80, lo más probable es que los juegos no fueran tu prioridad. El port para DOS sufría de los típico males de la época en PC: música ratonera y controles lentos. Esto último acaba lastrando un título que requiere controles precisos y rápidos.

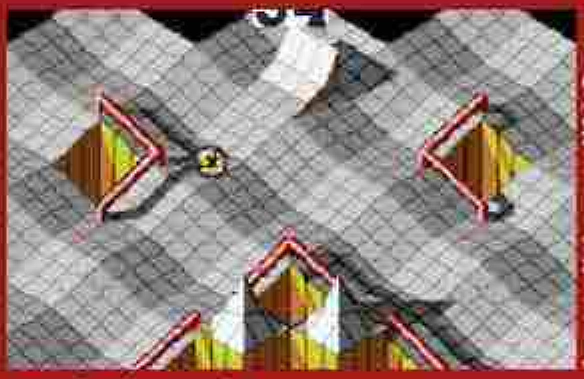
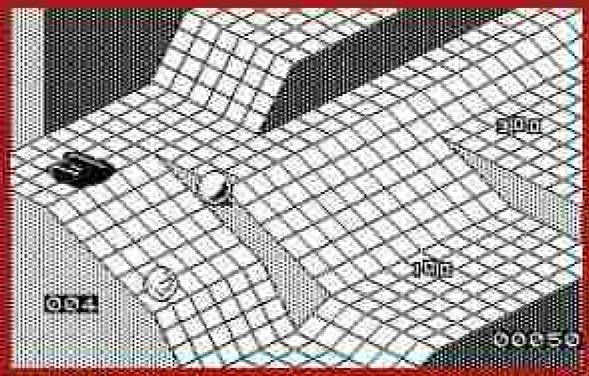


Image provided courtesy of MobyGames

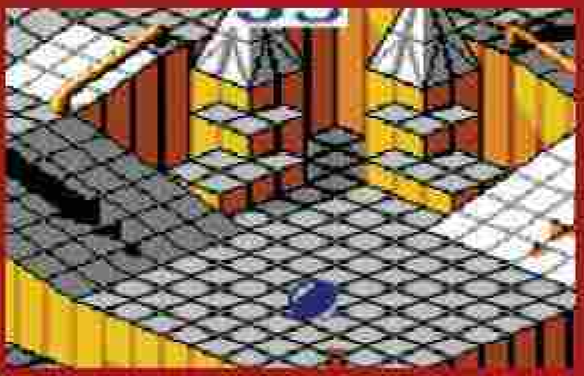
FM-TOWNS

Además de calcar los gráficos y la jugabilidad de la recreativa original, la banda sonora de FM-Towns es sencillamente brutal. Tanto si eres un fan del original como de la música de videojuegos en general merece la pena buscar un vídeo de este port en YouTube



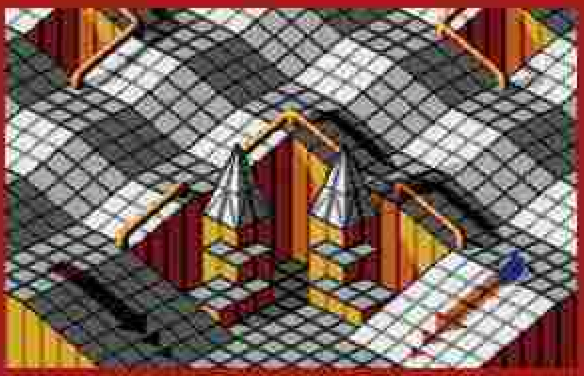
ZX SPECTRUM

Aunque tiene un aspecto muy pulcro y cuenta con un estupendo editor de niveles, algo no acaba de funcionar. Tal vez sea la fallida detección de colisiones o su lenta jugabilidad. Aún así, el editor es sencillo de usar, y siempre es divertido crear tus propios niveles.



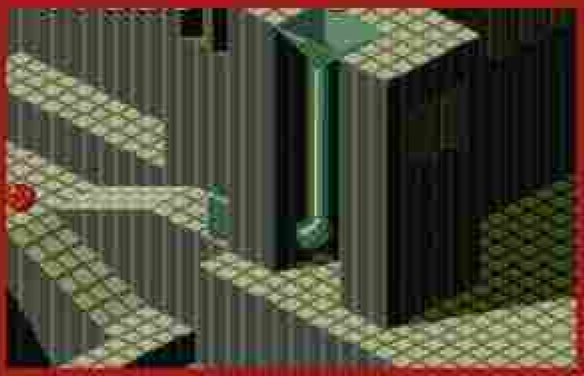
GAME GEAR

Sufre del mismo problema que el port de Master System: la ausencia de un D-pad decente hace que afrontar los intrincados niveles sea más complicado de lo necesario. El zoom tampoco ayuda demasiado, dando como fruto una experiencia frustrante.



MASTER SYSTEM

Aunque gráficamente es excelente, el mejorable D-Pad de Master System le acaba pasando factura. Si al menos hubieran compensado este detalle (que es culpa del hardware no del propio cartucho) con algunos niveles extra...



MEGA DRIVE

Esta conversión de EA es casi tan perfecta como se podría esperar de una consola que, con razón, tenía una excelente reputación a la hora de replicar recreativas. Todos los niveles y la música están presentes, pero se podían haber estirado incorporando algún nivel extra.

SUELO
HELADO

P&R
BOB FLANAGAN

HABLAMOS CON EL CO-CREADOR DE MARBLE MADNESS

» La extensa trayectoria de Bob incluye un buen puñado de clásicos, incluyendo diversas entregas de *Los Sims*.

¿Cuál fue tu papel en *Marble Madness*?
Programación de mecánica y ROM base. Ayudé a programar gran parte del código reutilizable de la ROM base, la mayoría de las pantallas de auto-prueba para el hardware System 1 y todas las pantallas específicas del juego. También programé el 'attract mode' y la secuenciación, los scripts utilizados para los enemigos, la física, la detección de colisiones, el input del mando...

¿Qué pensabas del diseño general?
Pensé que era algo muy creativo y único, y me emocioné mucho cuando Mark [Cerny] me pidió que trabajara con él y cuando posteriormente vi su diseño.

¿Cómo fue trabajar sobre un entorno isométrico?
Facilitó mucho las matemáticas para traducir el posicionamiento de los objetos de tres espacios al espacio de pantalla para que se vieran unidos en el juego. Además, las matemáticas simplificadas también fueron beneficiosas para el rendimiento. Trabajar en perspectiva habría sido más costoso.

¿Hubo algo en el diseño de Mark que no pudieras plasmar en el juego?
La ola al final del tercer nivel, y los bloques en movimiento al final del sexto fueron dos elementos en los que Mark tuvo que trabajar mucho para lograr que funcionaran en cuanto a gráficos, espacio y rendimiento. Fuimos capaces de hacer que funcionara, cualquier otra cosa fue probablemente más por cuestión tiempo que por dificultad.

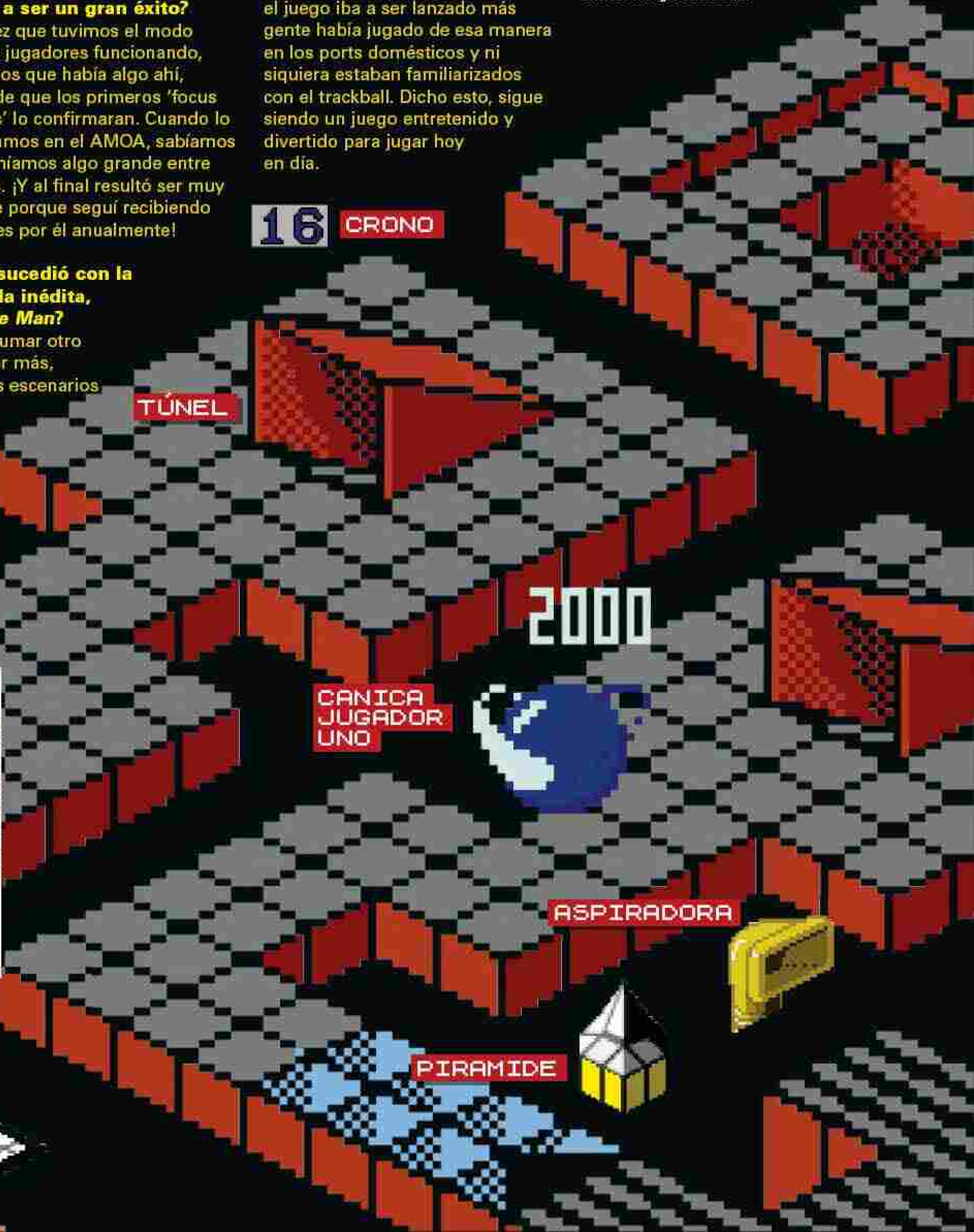
¿Cuándo empezaste a pensar en que *Marble Madness* podría llegar a ser un gran éxito?
Una vez que tuvimos el modo de dos jugadores funcionando, sentimos que había algo ahí, antes de que los primeros 'focus groups' lo confirmaran. Cuando lo mostramos en el AMOA, sabíamos que teníamos algo grande entre manos. ¡Y al final resultó ser muy grande porque seguí recibiendo cheques por él anualmente!

¿Qué sucedió con la secuela inédita, *Marble Man*?
Iba a sumar otro jugador más, nuevos escenarios y enemigos y una nueva mecánica a través de los niveles de pinball.

¿Por qué no pasó de la fase de prototipo?
Fue culpa mía, por dos razones. Primero, tomé la decisión de dirigirme a un público demasiado joven con el nombre y el personaje, debí mantenerlo abstracto como el original. En segundo lugar, cambié el trackball por un joystick con un botón acelerador, porque para cuando el juego iba a ser lanzado más gente había jugado de esa manera en los ports domésticos y ni siquiera estaban familiarizados con el trackball. Dicho esto, sigue siendo un juego entretenido y divertido para jugar hoy en día.

» [Arcade] Estos gusanos te esperan para darse un buen banquete.

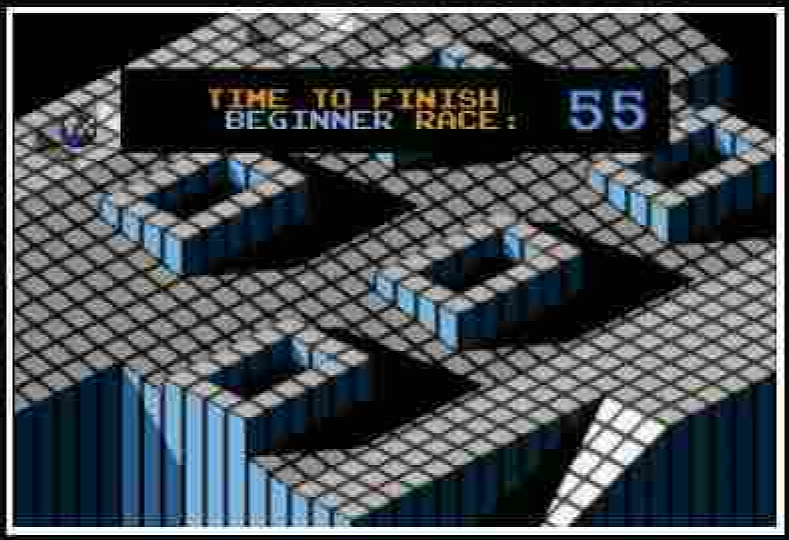
SCORE
27,910
99

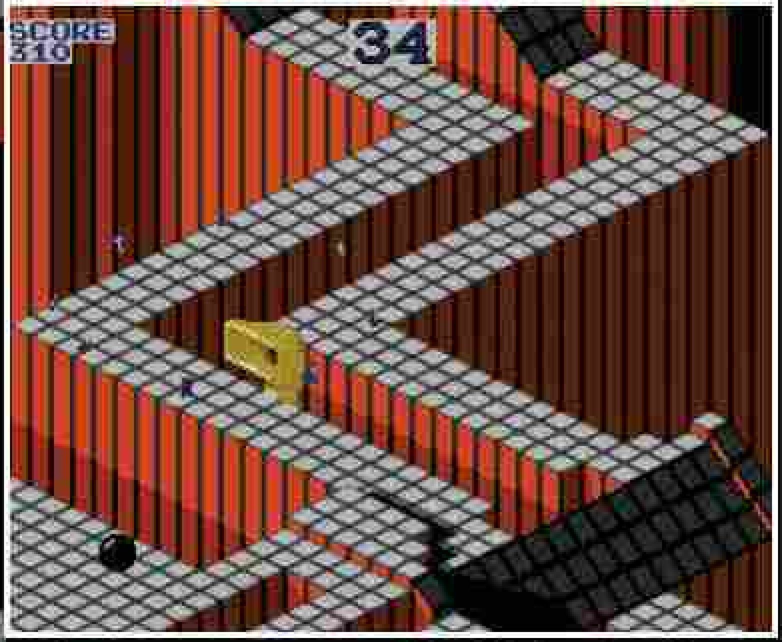


GUSANO

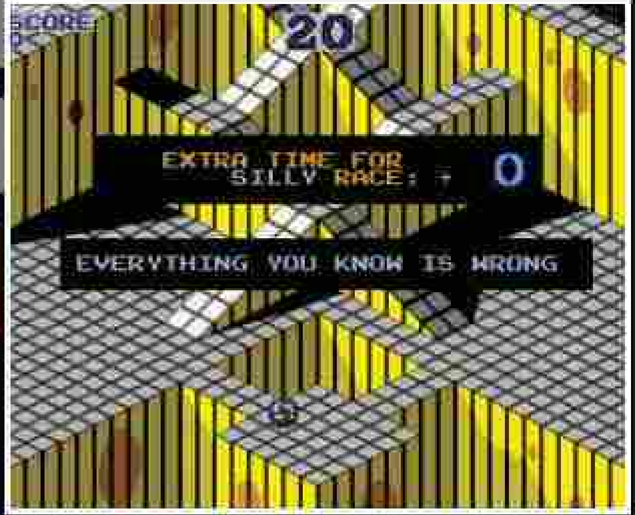
aspiradoras, capaces de reducir la canica a pedazos, el mismo objetivo que persiguen los martillos que surgen del suelo. Si logras alcanzar la quinta fase (donde por primera se asciende por el nivel) te verás las caras con unos pájaros que atraviesan el escenario como pequeños kamikazes, además de las versiones diminutas de los gusanos y las canicas negras, que pueden ser aplastadas para conseguir valiosos segundos extra y un bonus de 1.000 puntos. Además, existe un importante incentivo para completar cada nivel a la mayor velocidad posible: cada segundo que atesores al terminar una fase se traduce en 100 puntos. Con la excepción de la transición del nivel uno al dos, el tiempo extra cosechado se añade al crono del siguiente, y se obtienen puntos extra por completar un nivel sin destruir la canica, junto con 2.000 o 4.000 por usar un túnel. ¿Más preocupado por el tiempo que por los puntos? Entonces, la varita mágica, que aparece al azar, es algo a lo que hay que prestar atención.

Pero sin duda, el principal enemigo que afrontamos en *Marble Madness* es el diabólico diseño de sus niveles. Incluso elementos tan útiles como las tuberías que unen dos alturas pueden convertirse en trampas debido a la velocidad con la que sale expulsada la canica. Lo mismo sucede con la catapulta, que hace que la canica quede momentáneamente aturdida al aterrizar. El suelo deslizante y las columnas que brotan del suelo también han sido responsables de la pérdida de muchas partidas. El sexto y último nivel añade, además, tres nuevas y letales superficies. Los bloques de hielo y fuego alteran el movimiento de la canica y justo antes de llegar a la meta debemos maniobrar sobre porciones de suelo que aparece y desparece en una secuencia que requiere mucho control y sangre fría.





[Arcade] Acércate demasiado a estos aspiradores y acabarás hecho trizas.



SUELO DE FUEGO

EMBUDO

RAMPA

El mueble original de *Marble Madness* solo presentaba un sistema de control: sendas trackball. Además de perseguir la originalidad, en Atari siempre intentaban incorporar acción simultánea para dos jugadores en sus recreativas, y esta no fue una excepción. Los dos jugadores, cada uno con su propio crono, competirán cara a cara (el primer jugador de color azul, el segundo con una canica roja). La bola que llegara primero a la meta conseguía puntos y valiosos segundos extra para afrontar el siguiente nivel. La guinda del pastel la ponía una música tan original y deliciosa como sus gráficos, que dotaba a la placa de una ambientación sencillamente inquietante.

El minimalismo estético de *Marble Madness*, resultado de las limitaciones técnicas de su época, acabó dotanto a la recreativa de una belleza casi etérea que ha logrado desafiar el paso de los años. Con una física extraordinariamente realista guiando a la canica a través de cada nivel, dominar el trackball se convirtió en todo un arte. El movimiento de la esfera de plástico se traducía impecablemente al juego, de tal manera que cuando más caña le dábamos al mueble, mayor velocidad cogía la canica. Con todos estos ingredientes no es de extrañar que *Marble Madness* se convirtiera en uno de los arcades más populares en 1984 y 1985. Los ports a sistemas domésticos se sucedieron a lo largo de los siguientes años, y entre los más notables estaban las conversiones para Spectrum y Amstrad, que incluían un editor de niveles. También hay que destacar la entrega para la Game Boy, que permitía jugar contra un amigo gracias al cable Multi-Link, y la conversión para Mega Drive, comercializada siete años más tarde, protagonizada por la canica roja.

Apenas son seis niveles con caídas, rampas y curvas diabólicas, pero dieron forma a un clásico que sigue levantando pasiones, 36 años después de su debut en los salones recreativos. Ofrece un buen equilibrio entre velocidad y pericia. ¿Te atreves a competir en la carrera definitiva? ✱

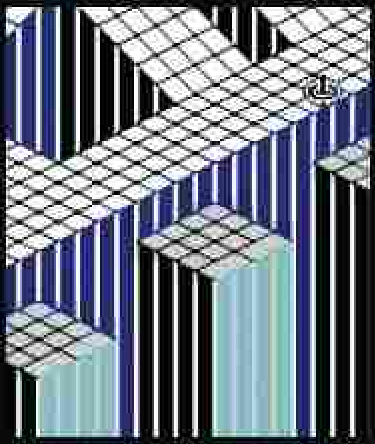
LA COPIA ES EL MEJOR HALAGO

MARBLE MADNESS INSPIRÓ ALGUNOS JUEGOS QUE "HEREDARON" SU PECULIAR ESTILO Y MECÁNICA.

GYROSCOPE

1985

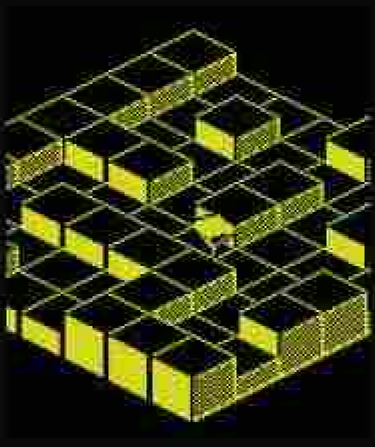
Controlar el giroscopio al que da título fue la mayor novedad, ya que el juego heredó los entornos isométricos de *Marble Madness*. Melbourne House lanzaría la versión oficial del juego un año después en ZX Spectrum y Amstrad CPC.



SPINDIZZY

1985

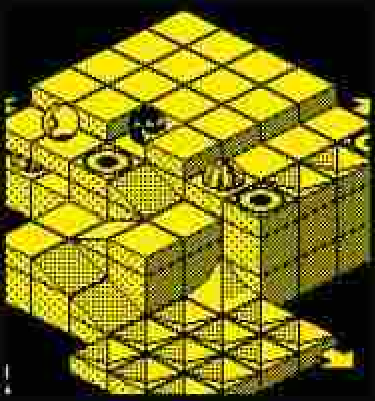
Al igual que *Gyroscope*, *Spindizzy* gira entorno a un delicado ingenio que debe navegar por intrincadas pantallas. Protagonizado por una nave de exploración espacial llamada GERALD, *Spindizzy* es un juego extremadamente duro con muchas plataformas y obstáculos parecidos a los de *Marble Madness*.



BOBBY BEARING

1986

Este juego monocromático ofrece un enfoque táctico más lento que el vertiginoso *Marble Madness*, pero es evidente que el ADN del clásico de Atari corre por las venas de este juego isométrico.



ON THE BALL

1992

Se trata del port de *Cameltry*, una recreativa de Taito, pero está aparentemente inspirado en el objetivo directo de *Marble Madness:* guiar a una canica para escapar de un laberinto. Solo que aquí controlas el laberinto.

SUPER MONKEY BALL

2001

En este querido clásico de Sega debemos guiar hasta la línea de meta a un monete encerrado dentro de un bolas transparente. Aunque hay un abismo gráfico entre ambos títulos, el concepto del juego es un claro guiño a *Marble Madness*.

ARCHER MACLEAN'S MERCURY

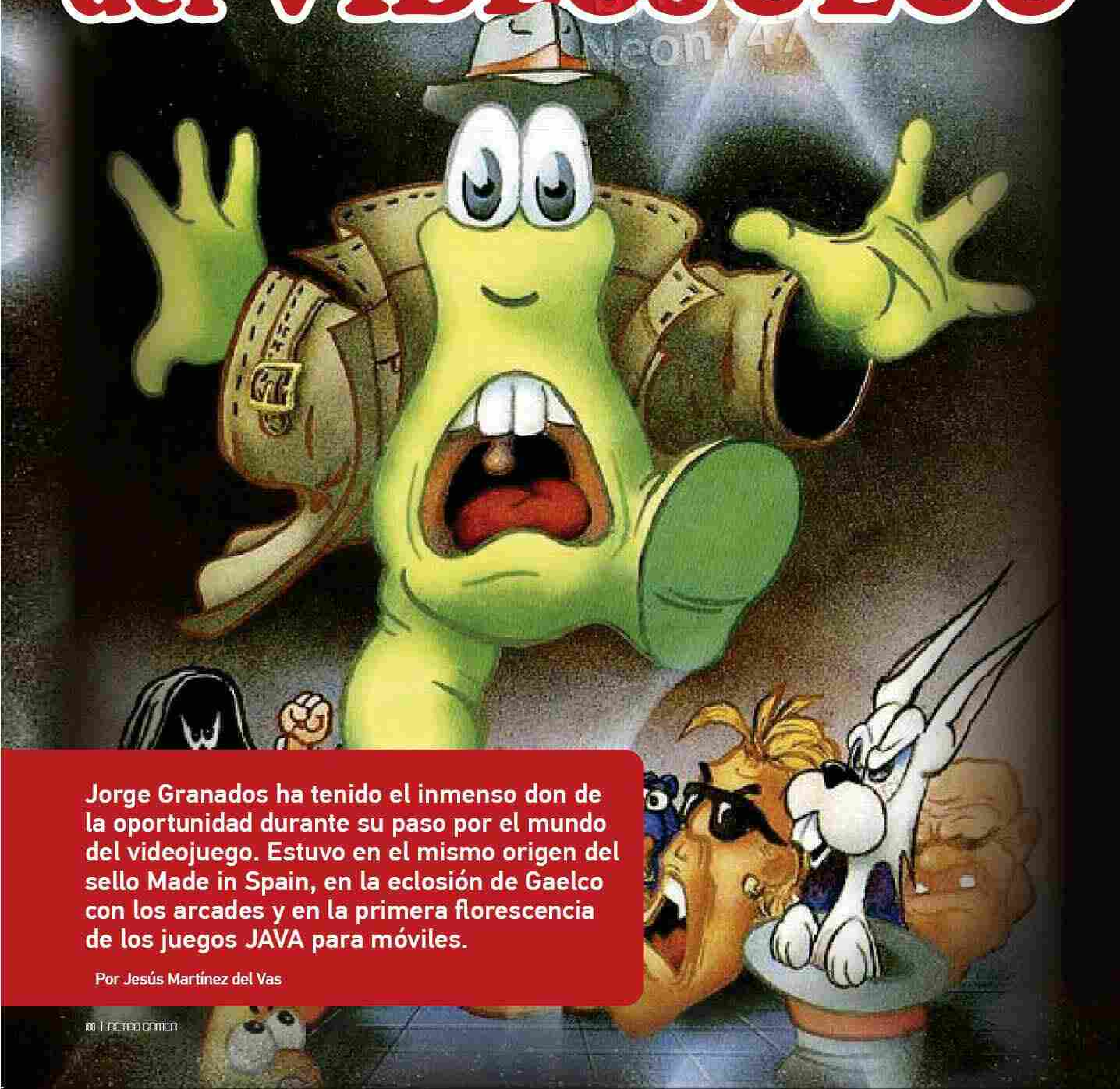
2005

Aunque no esté protagonizado por una bola, *Mercury* emplea el mismo principio que *Marble Madness*: superar cada nivel, evitando las trampas y los enemigos colocados en cada nivel.

El "Humphrey" Granados

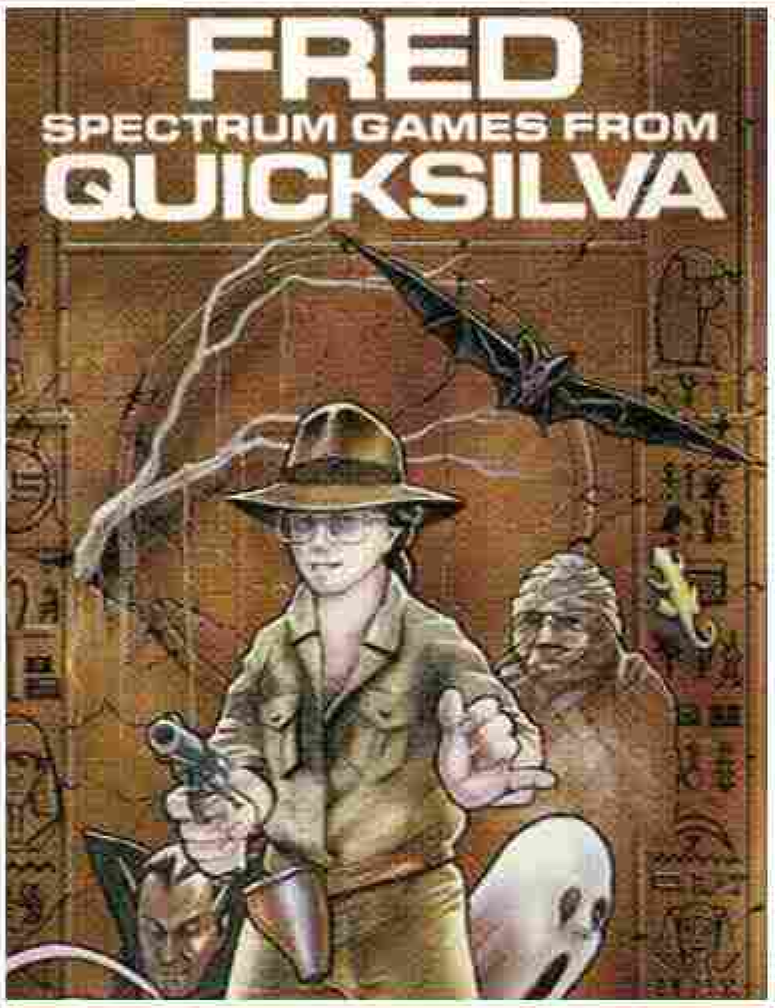
TODOTERRENO del VIDEOJUEGO

By Neon747



Jorge Granados ha tenido el inmenso don de la oportunidad durante su paso por el mundo del videojuego. Estuvo en el mismo origen del sello Made in Spain, en la eclosión de Gaelco con los arcades y en la primera florescencia de los juegos JAVA para móviles.

Por Jesús Martínez del Vas



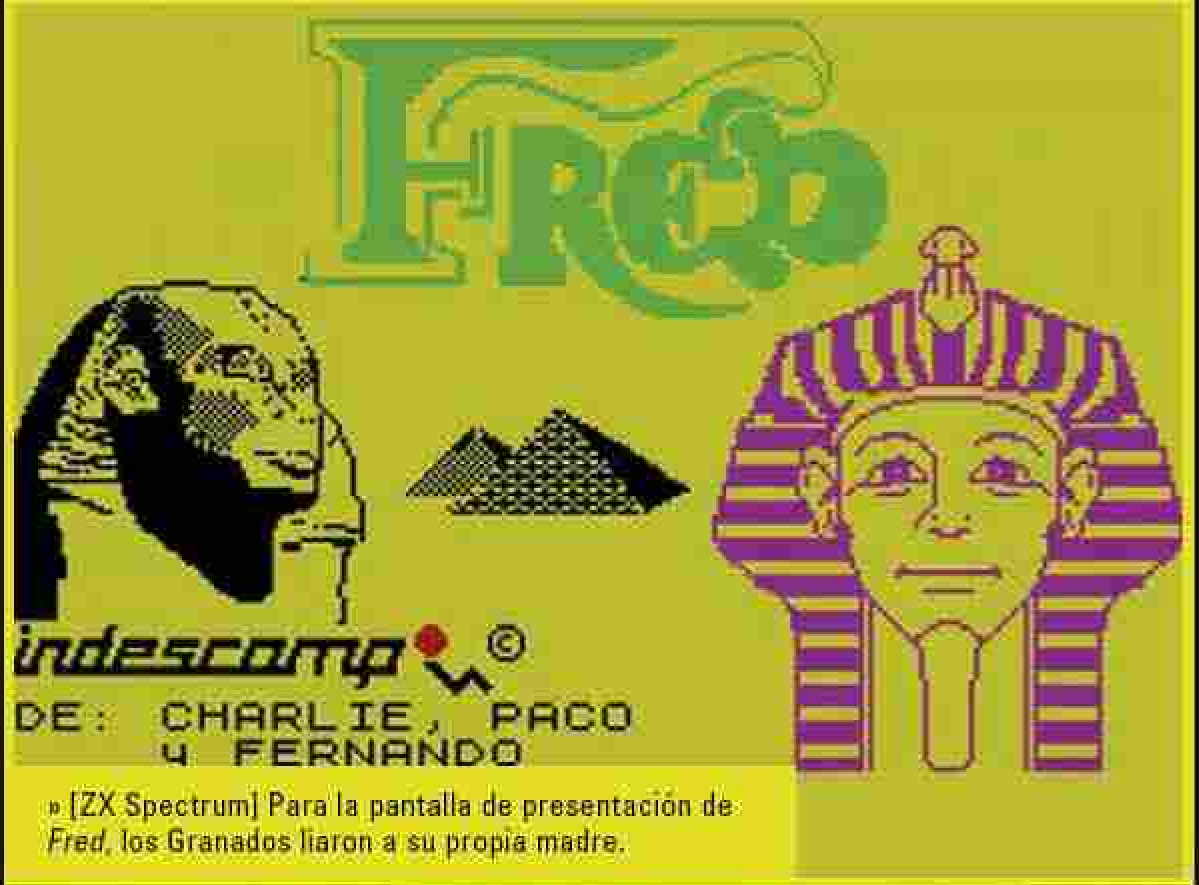
» [ZX Spectrum] *Fred* fue un hit internacional, muy recordado en tierras inglesas. El primer gran éxito internacional de Indescomp junto con *La Pulga*.

» Jorge Granados, en 2019, durante la presentación del libro *Queremos su Dinero*, en Madrid.

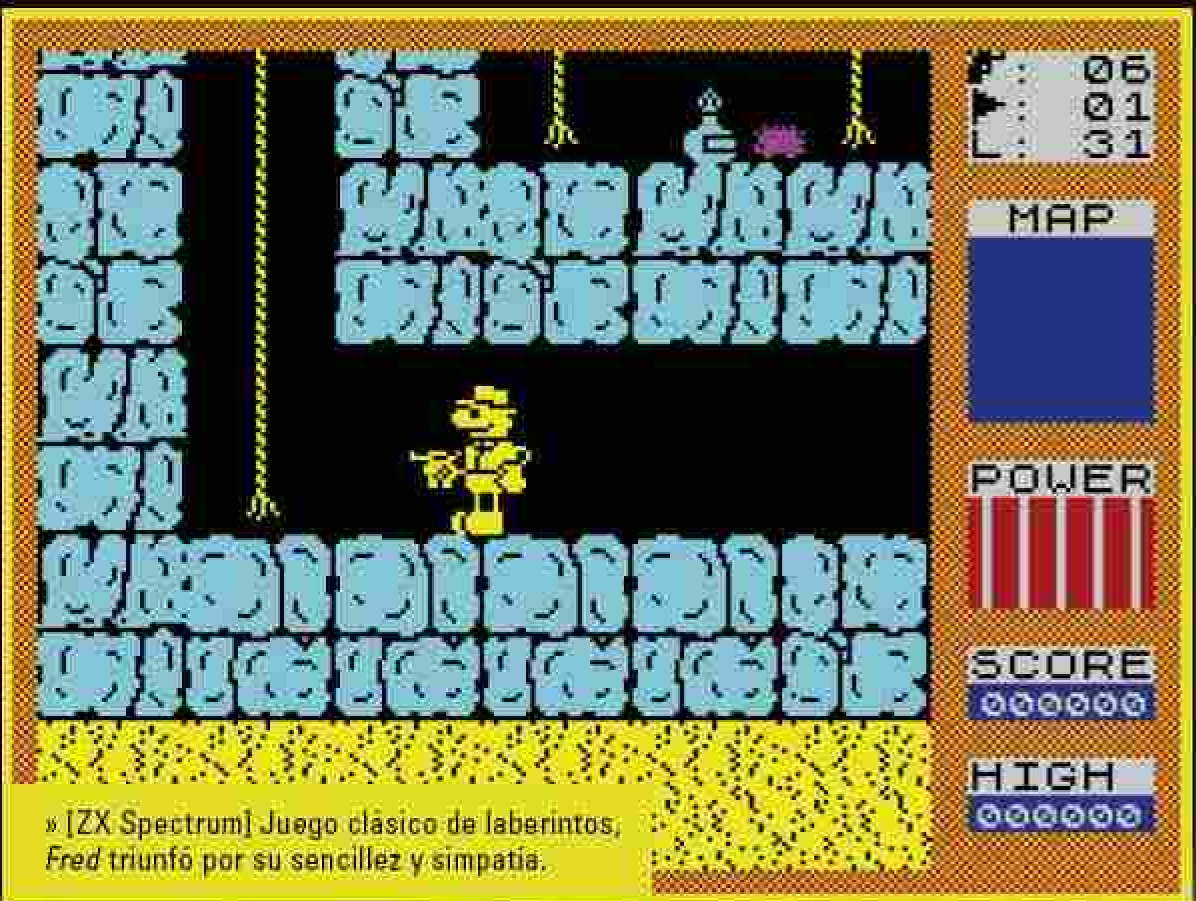
El Plan Nacional de Informática de finales de los años 70 fue un primer intento gubernamental de potenciar la adopción de la informática en empresas y centros educativos españoles. Por supuesto, la España post-dictadura acumulaba años de retraso en la modernización de sistemas informáticos empresariales, y más aún en la implantación a nivel doméstico. Sin embargo, se era consciente de la importancia del sector, y de que todos íbamos a acabar, de un modo u otro, usando computadoras profesionalmente, para lo que se precisaría un cierto conocimiento a nivel usuario.

Este Plan amparó un proyecto de la fundación del Instituto Nacional de Industria, que seleccionó 15 centros educativos de entre 170 que ya contaban con aulas de informática, para dotarlos de nuevo material, a la vez que se organizaron cursos de programación para alumnos y formación de profesores. Se diseñaron, además, las bases para la implantación de las Escuelas Técnicas de Informática, destinadas a la formación universitaria. Fue precisamente un centro de aquellos seleccionados, el Instituto Cardenal Herrera Oria en Madrid, en el que se formarían un grupo de jóvenes brillantes que solo un año después lograrían colocar un videojuego, *Fred*, en la lista de juegos más populares del Reino Unido. A la sala de ordenadores de aquel Instituto llegaron dos Commodore PET y un Commodore 4032 con lector de disco. Tutelados por la llamada Cátedra de Matemáticas, allí acudían inquietos estudiantes a exprimir sus posibilidades. Entre ellos estaban Fernando Rada y Carlos Granados, que cursaban 3º de BUP, y a cuya vera se acoplaba el jovencísimo Jorge Granados, hermano de Carlos, que tenía dos años menos. "Todo empezó —recuerda Jorge— cuando mi hermano vino de un intercambio en EEUU y nos dijo: 'He visto algo increíble, se llama computador'. Y a partir de ahí nos picó el gusanillo a todos. No había Internet y nos lanzamos a comprar libros, a buscar información de debajo de las piedras... Y empezamos a aprender, era un mundo fascinante. El primer ordenador que tuvimos en casa fue un ZX81, y lo compró mi padre porque mi hermano se empeñó. Quería tener un ordenador y yo le apoyé, porque estábamos ya enganchados a aquello y sin un ordenador no podíamos toquetear".

Aunque durante muchos años, el SIMO ha sido conocido por ser una feria dirigida al sector de la tecnología congregando a los dominadores del mercado (como IBM, Dell o Microsoft), sus siglas son un acrónimo de Salón Informativo de Material de Oficina desde que se creó en 1961. Sonimag era su complemento desde 1968 en Barcelona, que contaba ya en los 80 con áreas de interés que trascendían la radio y televisión, música o alta fidelidad. Fue en el SIMO de 1982, celebrado en noviembre de ese año en Madrid, donde Jorge Granados se presentó a curiosear los ZX81 conectados en el stand de Indescomp. Se puso a teclear pequeños programas en BASIC que provocaban curiosos efectos en pantalla. Uno de los ayudantes de José Luis Domínguez (director de Indescomp) se fijó en lo que hacía y le preguntó si sabía programar. Jorge le habló de Fernando y Carlos. "Estuvimos charlando en el stand y me dieron una tarjeta —recuerda divertido Jorge—, y me dijeron que fuera a ver a José Luis a su tienda en la calle Puerto Rico. Cogí una cinta con cosas que habíamos hecho, mi hermano hizo unos programas para replicar unos laberintos 3D, y yo llevé un juego de marcianitos. José Luis no se interesó mucho por la cinta, vio lo que había y dijo 'Ah, muy bien, sabéis hacer cosas, estupendo'. Nos contó sus proyectos, que estaba distribuyendo software y que si nos interesaba trabajar con él. Le dijimos que sí, y nos invitó a ir a sus oficinas de Paseo de la Castellana". Acordó con ellos una pequeña remuneración (el negocio de la venta de juegos ape- ▶



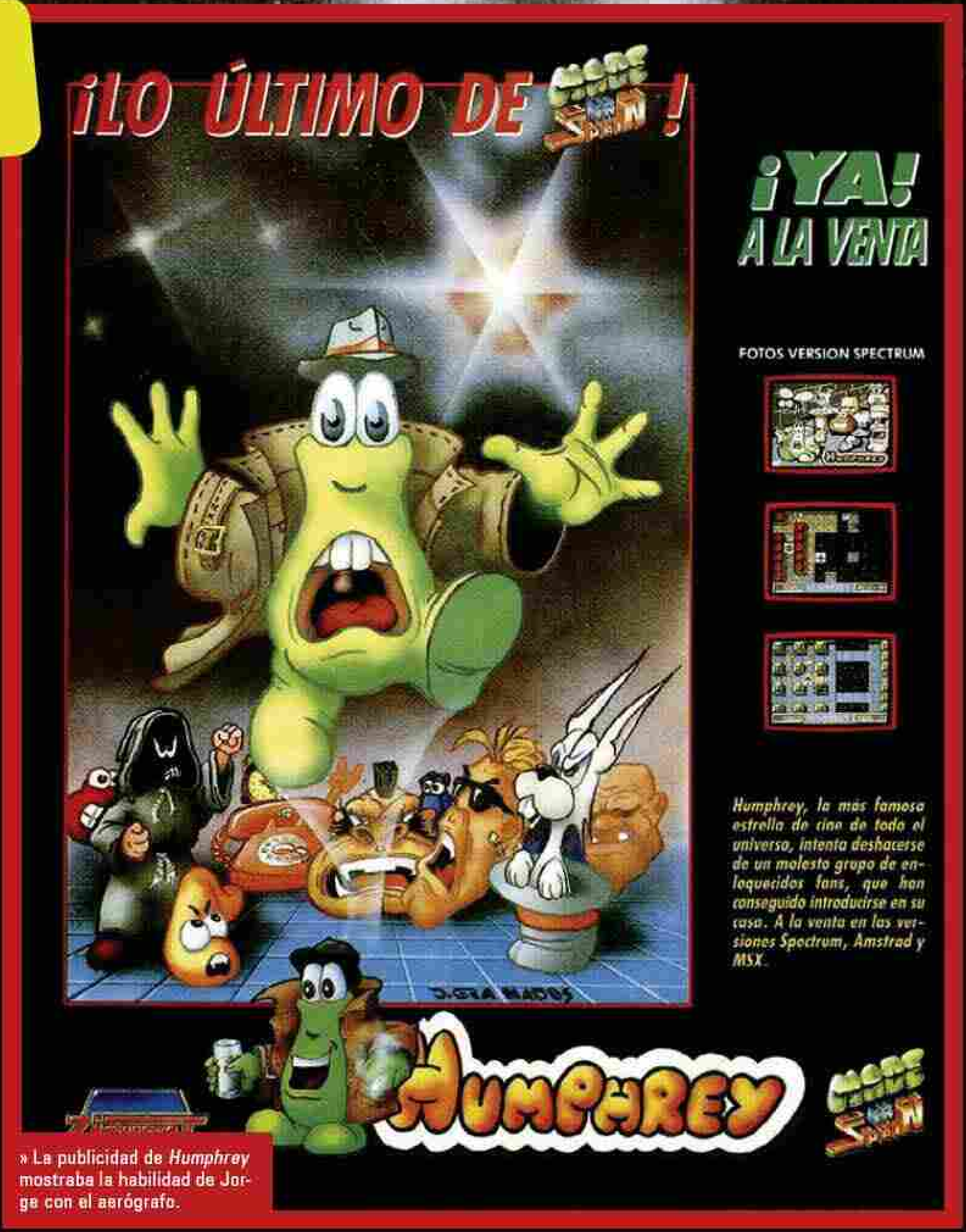
» [ZX Spectrum] Para la pantalla de presentación de *Fred*, los Granados liaron a su propia madre.



» [ZX Spectrum] Juego clásico de laberintos, *Fred* triunfó por su sencillez y simpatía.

"Humphrey" Granados

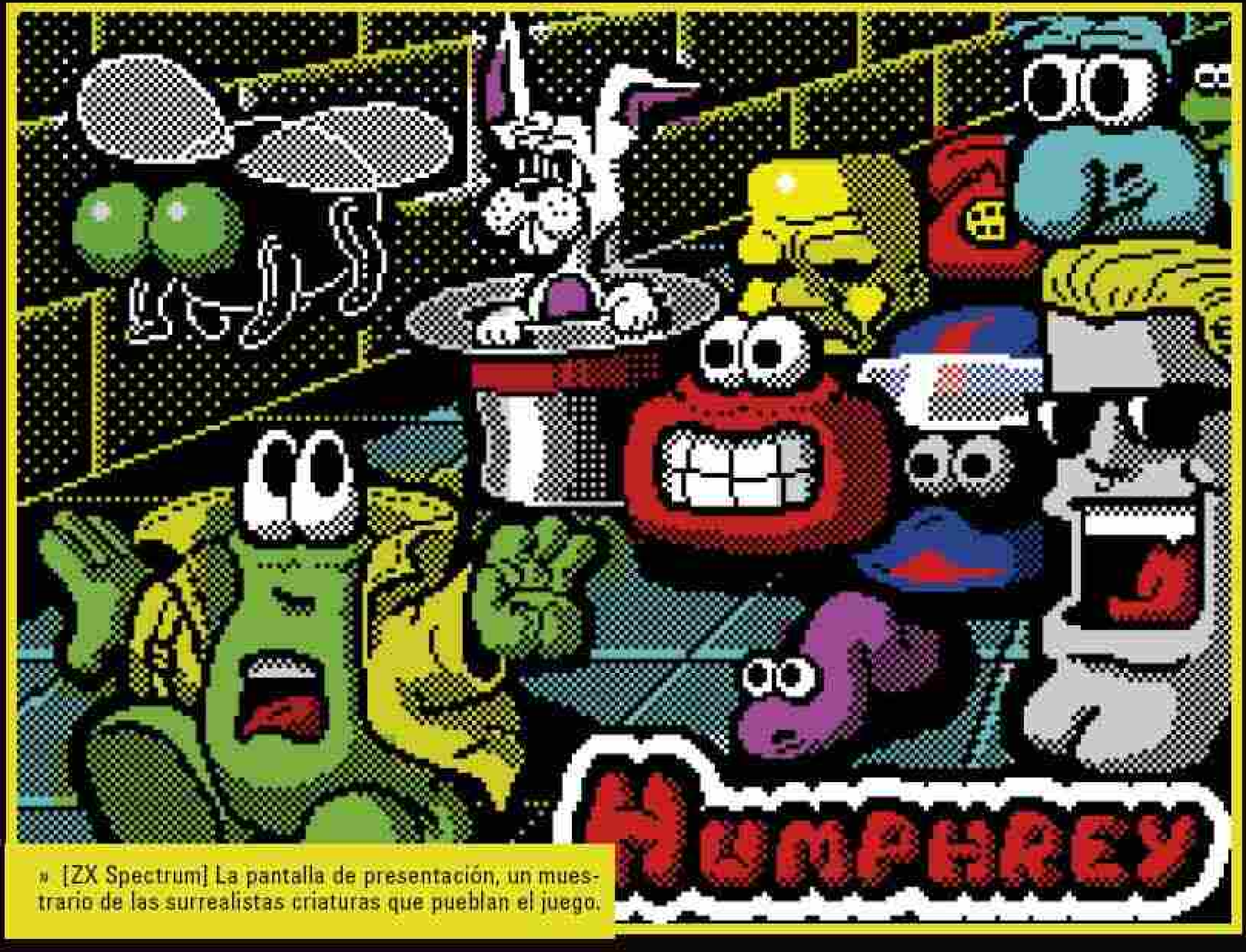
▶ nas estaba arrancando), dejándoles acudir con libertad a la oficina. Se pasaban sobre todo los fines de semana, libres de las clases del Instituto, para trastear con los juegos que les llegaban y traducirlos. Y curioseaban todos los ordenadores y prototipos que José Luis traía bajo el brazo para dar su opinión. "Traía cosas muy raras, estaba investigando, intentando encontrarle algún sentido a todo aquello. Las dejaba allí, a veces en idiomas indescifrables. Todo era un misterio total; no servían para mucho más, para juegos, que era lo que queríamos hacer nosotros". Aquello, más que una oficina, acabó asemejándose a un parque temático repleto de cacharros medio desvencijados con los que aquellos adolescentes no paraban de experimentar. "Ninguno había trabajado antes ni tenía experiencia en nada laboral. Íbamos allí por las tardes, y era todo un poco caótico, yo creo que José Luis no tenía claro a dónde iba o dónde estaba dirigiendo aquello. Nunca sabías lo que ibas a hacer al llegar, y a veces no estaba José Luis, y llegabas allí y hacías lo que te apetecía. Caótico pero muy interesante, en un lugar lleno de 'juguetes'". Cuando por la oficina apareció el ZX Spectrum, el mundo de aquellos jóvenes volvió a experimentar un impulso incontenible. "El color era la gran novedad, la primera vez que lo vimos 'flipamos en colores'", recuerda Jorge riendo. Pero no todo era nuevo, ni mucho menos: era una evolución del anterior modelo, con el mismo procesador Z80 que tan bien conocían. Y eso les otorgaba una gran ventaja de cara al futuro.



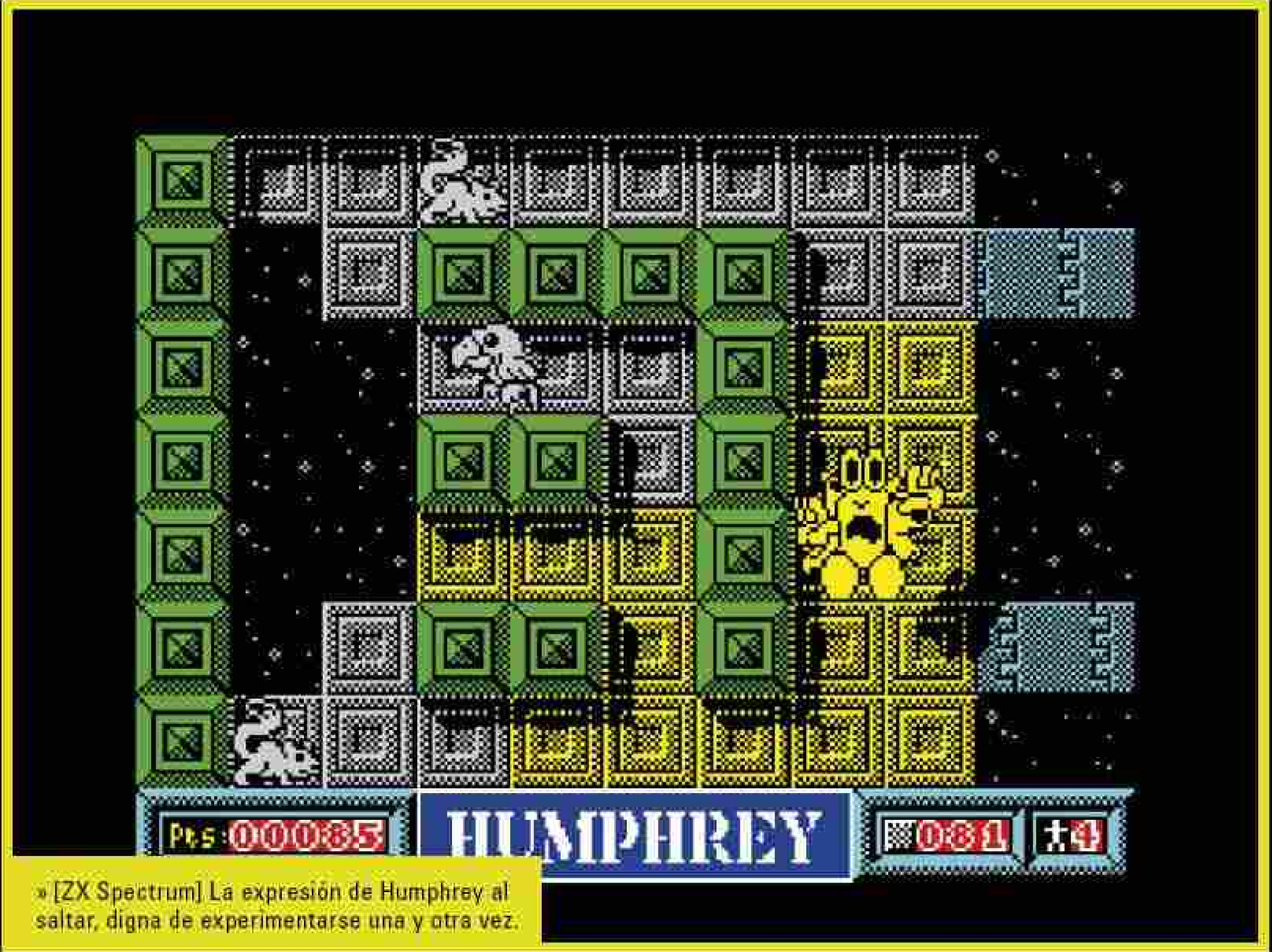
Humphrey, la más famosa estrella de cine de todo el universo, intenta deshacerse de un molesto grupo de enloquecidos fans, que han conseguido introducirse en su casa. A la venta en las versiones Spectrum, Amstrad y MSX.

» La publicidad de *Humphrey* mostraba la habilidad de Jorge con el aerógrafo.

Jorge y uno de sus amigos del colegio, que habían permanecido en Indescomp ocho meses, abandonaron la oficina el verano del 83. "Lo que ocurría es que en realidad estábamos por edades. Yo estaba con este amigo mío, y Carlos con los de su curso. Pero no estábamos mezclados. Ellos empezaron a hacer *Fred* pero por su cuenta, y yo intentaba hacer mis cosas, mis proyectos. Cuando salimos, a mi amigo no le interesó seguir más y me quedé un poco solo". De reojo, observaba los progresos de Fernando, Carlos y Paco Menéndez con el juego *Fred* para ZX Spectrum, el que iba a ser el primer gran éxito internacional de Indescomp junto con *La Pulga*. "Igual que antes estudiaba lo que hacían otros, ahora miraba lo que hacían ellos. Ya teníamos en casa un Spectrum con el que nos turnábamos, y veíamos lo que hacíamos cada uno. Había intercambio en los dos sentidos: el tema de los gráficos siempre me había interesado, dibujar, el aspecto visual y exprimir las capacidades de los cacharros". Cuando el tiempo escaseó ante la inminencia de la presentación del juego a los ingleses de Quicksilva, recurrieron a Jorge para que les ayudara con la pantalla de presentación. Hizo el dibujo sobre un papel cuadriculado, con todos los puntos representados marcados a lápiz. Carlos y Jorge se la pasaron, ni cortos ni perezosos, a



» [ZX Spectrum] La pantalla de presentación, un muestrario de las surrealistas criaturas que pueblan el juego.



» [ZX Spectrum] La expresión de Humphrey al saltar, digna de experimentarse una y otra vez.

> **“La dificultad de los juegos de Spectrum era endiablada. Hacíamos solo pruebas con nosotros mismos, no como ahora”**

su madre, que era muy aficionada a tejer. Le indicaron cómo tenía que pasar aquella pantalla al ordenador, marcando unos y ceros en función de si el cuadrado estaba o no marcado a lápiz, como si fuese uno de sus tapices...

Avanzado el año 1984, Fernando, Carlos y Paco abandonaron Indescomp para fundar su propia compañía, Made in Spain. Jorge no se unió a ellos inmediatamente, sino algunos años después. “Les hice el logotipo —recuerda Jorge observando su propio diseño en una cinta original—. Estaba estudiando publicidad y colaboraba con ellos con algunas cositas. Cuando gente como Camilo o Paco se fueron de Made In Spain para hacer otras cosas, volví y ya nunca me fui”. Sin embargo, el retorno no fue tal al principio, sino que se ofreció para hacer con ellos su propio proyecto para ZX Spectrum, un carismático título que se llamó *Humphrey*. Le llevó un año de trabajo, que compatibilizaba con sus estudios. El juego estaba protagonizado por un alienígena estrella del cine interestelar, como reza el manual de instrucciones redactado por el propio Jorge. Agobiado por el acoso de los fans, se traslada a una gigantesca mansión que requiere de una manita de pintura. Y así de inmediato es el reto: cambiar de color cada casilla de cada uno de los 20 niveles del juego, pasando por encima. El concepto del juego no era original, sino que se inspiraba en algunas ideas observadas con su hermano Carlos en recreativas del momento, como por ejemplo *Amidar*. Un concepto sencillo, pero ¿un juego fácil? En absoluto. “La dificultad de los juegos de Spectrum era endiablada. Hacíamos solo pruebas con nosotros mismos, no era como ahora, que las dificultades se miden con usuarios reales. Nosotros, a base de programar, íbamos pasando los niveles, nos los aprendíamos de memoria y nos parecían facilísimos. Entonces, aumentábamos la dificultad, y claro, cuando lo sacabas, pues...”. Lo cierto es que el juego fue un proyecto personal, aunque desde Made in Spain le ayudaran con consejos y rutinas. “Hice todo: desde codificar la música, dibujar la portada... todo”. Su afición por la novela negra y el cómic acabó fusionándose en el título. El protagonista, un inolvidable trasunto extraterrestre del famoso actor, mostraba un agradecido toque cartoon, al igual que cada uno de los enemigos. “Eran muy surrealistas. Tenían que tener animaciones sencillas, con muy pocos frames, porque había muchos personajes, la capacidad de memoria era limitada y había muchas fases. Había que comprimirlo todo mucho. Cada uno tenía su personalidad y su comportamiento. Y tenías que saber cómo evitarlos en función de cómo se movían”. Las partidas acababan convertidas en un ejercicio frenético de evasión, con numerosos ‘fans’ persiguiendo a nuestro protagonista, que apenas conseguía evitarlos mediante un curioso salto con efecto 3D, acercándose a la cámara y mostrando una simpática expresión de terror. Todo ello complicado por la resolución de puzles: interruptores que debíamos activar, plataformas móviles, teletransportadores... “Una locura —confiesa Jorge—. Gustó a la crítica, y a lo largo de los años ha habido mucha gente que se ha puesto en contacto conmigo para decirme la de horas que dedicaron luchando contra el juego. Me ha dado bastante alegría y satisfacción haberlo hecho”. A partir de aquel primer juego, llegó al integración total en la disciplina de Made in Spain y Zigurat, su sello distribuidor. “Empezamos a especializarnos. Yo me quedé con el tema gráfico y el diseño de fases, niveles, etc... Al final era una cuestión de lo que a cada uno se le daba mejor. Las cosas iban creciendo y los juegos, que al principio eran muy sencillos, se iban complicando. Hacía falta esa especialización”. Made in Spain inició una fructífera trayectoria como productora, a través de Zigurat. “Trabajábamos muy cercanos con los equipos externos y les supervisábamos constantemente. Les hacíamos ▶

¡NUEVO!

TORMENTA DE ASTEROIDES

AFTEROIDS
Arcade
Zigurat

CARGADOR
FORMA DE UTILIZACIÓN

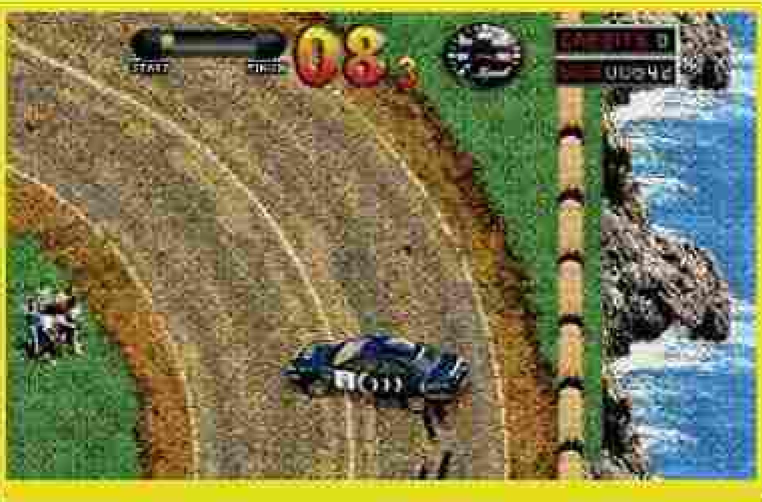
LISTADO 1
LISTADO 2

DUMP: 40.000
N.º BYTES: 70

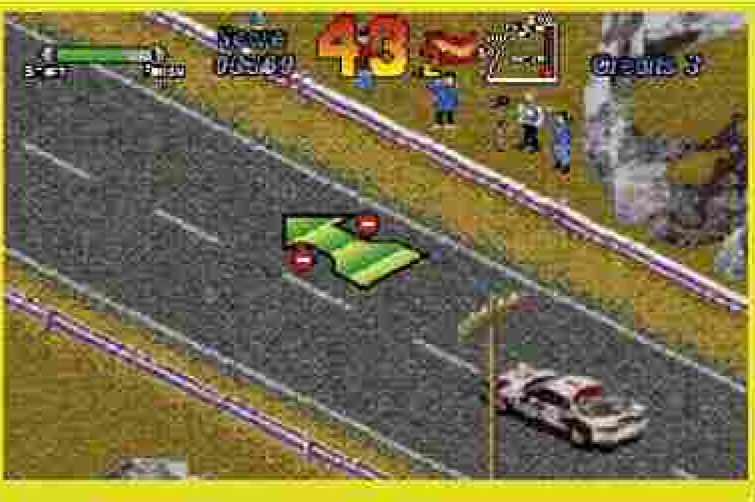
28 MICROHOBBY

» La revista MicroHobby se hizo eco de *Afteroids* y, además, con excelentes críticas.

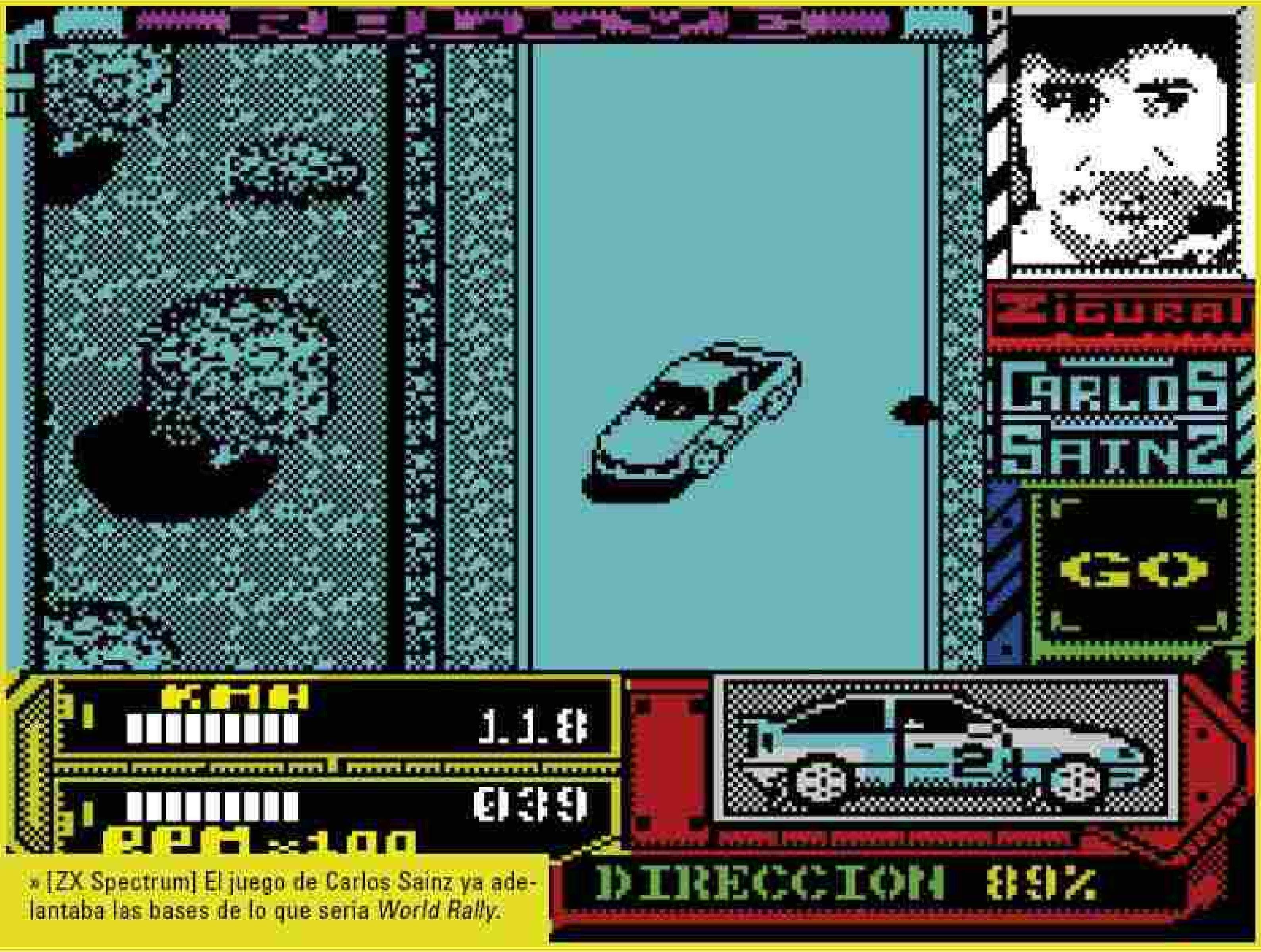
"Humphrey" Granados



» [Arcade] *World Rally 2* intentó repetir el éxito de la primera parte, con doble cabina.



» [Arcade] *World Rally* fue líder mundial en ventas de recreativa en formato placa.



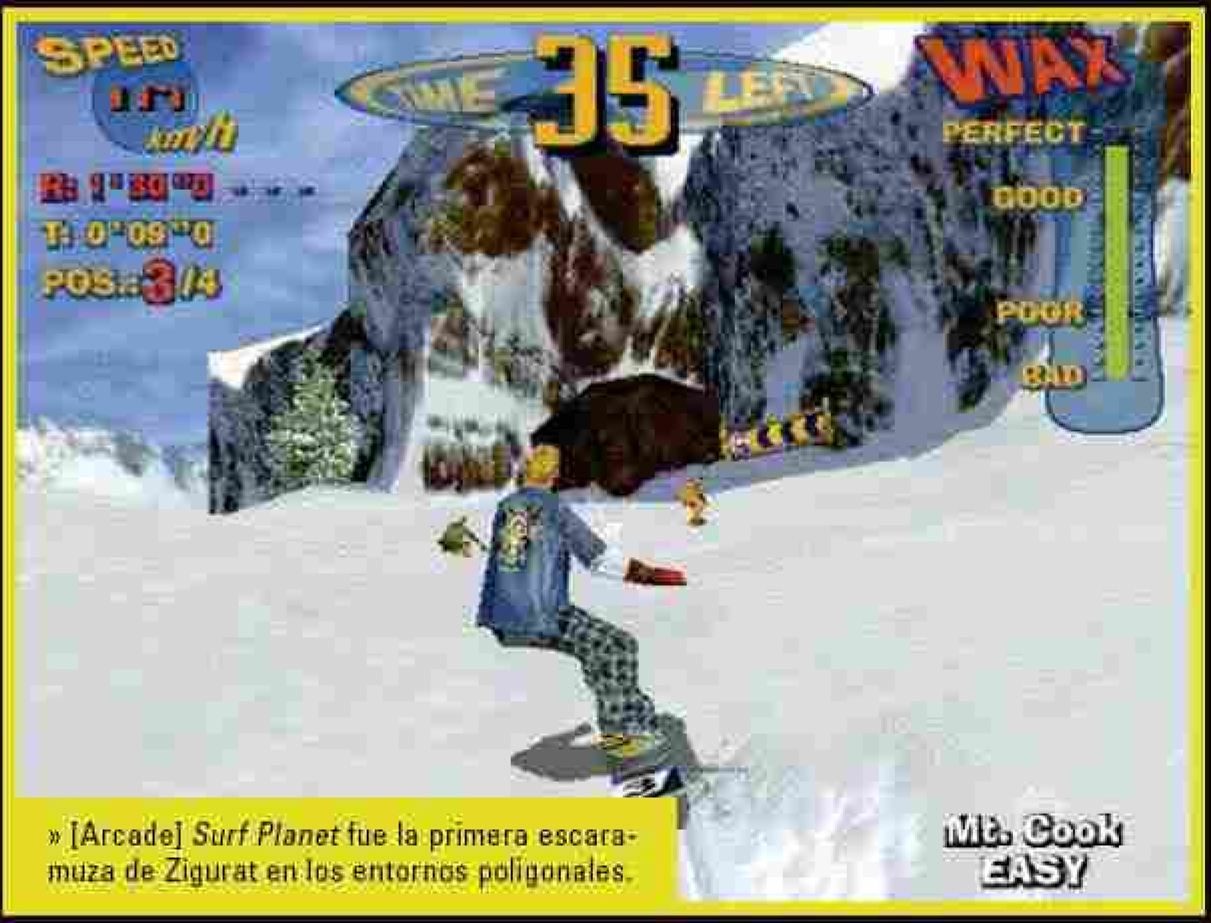
» [ZX Spectrum] El juego de Carlos Sainz ya adelantaba las bases de lo que sería *World Rally*.

▶ todo tipo de sugerencias, les enseñábamos nuestros trucos... Al final, lo que queríamos era conseguir buenos productos".

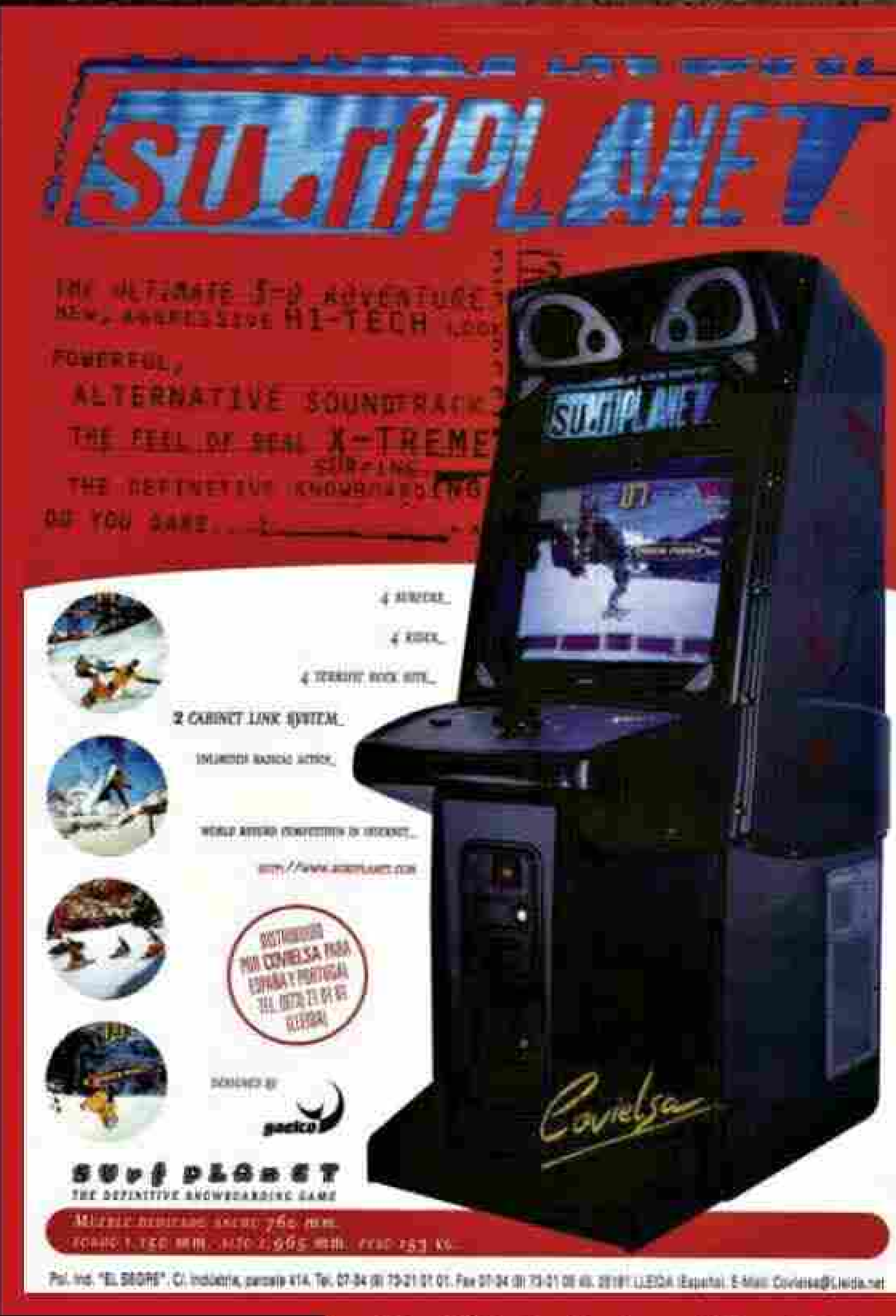
MOTOR Y RECREATIVAS

Zigurat explotó como nadie las licencias de imágenes de deportistas a finales de la década de los 80 y principios de los 90. Por sus títulos desfilaron Emilio Sánchez Vicario, Sito Pons o Carlos Sáinz. "Es que Fernando Rada y yo siempre fuimos fanáticos del motor —confiesa Jorge—. De los coches, de las motos, de los rallies,... Nos íbamos a Portugal al Mundial de Rallies con el coche y la tienda de campaña, y la plantábamos pegada a la carretera. Y no íbamos al Dakar porque nos pillaba muy mal". Las licencias ahora son muy comunes entre deportistas y conocen los beneficios asociados a los productos licenciados. Pero hace 40 años no era un fenómeno tan extendido. "Era algo difícil de entender, 'vamos a hacer un videojuego de ti', no era tanto hacer un producto sino que te vas a vender a ti, en este juego eres Carlos Sainz, y la gente juega contigo porque te admira y quieren correr como si fueras tú. Y a ese lado emocional apelabas para hacer entender que no era como vender calzoncillos, sino vendiendo su nombre y dando su imagen pero para lo que él mismo era". Fue sin duda la licencia de Carlos Sainz la que supuso el germen de algo mucho más grande por venir en años posteriores. "Con Carlos Sainz —rememora Jorge— era facilísimo hablar, una persona encantadora y maravillosa, y con su manager Lacalle, que estaba encantado con el proyecto. Cuando fuimos a conocerle, le encantó la historia, todas las veces que le vimos lo pasamos fenomenal porque el tío se implicó. Nos hizo las notas para uno de los tramos, íbamos conduciendo e iba cantando lo que hubiera dicho si fuera conduciendo con notas de Moya, y te lo iba haciendo con una emoción…". El juego de Sainz, lanzado en 1991, lo hizo un equipo externo con total supervisión del equipo interno, y el resultado sentó las bases para su posterior incursión en el terreno de las recreativas. Los 8 bits habían agotado por completo su recorrido comercial, a lo que se unía que las ventas de las máquinas de 16 bits no acababan de arrancar en España. A través de uno de los equipos externos colaboradores, consiguieron un contacto con la empresa Gaelco. "Hacían máquinas recreativas. Fuimos a verles, teníamos un abanico de juegos y propusimos hacer una conversión. Conectamos muy bien desde el principio. Ellos habían tenido sus éxitos, pero necesitaban abrir el mercado y encontrar gente nueva con nuevos proyectos. Y llegábamos con un bagaje importante, con capacidad de desarrollar proyectos y llevarlos a término. Tenían su departamento comercial y su departamento de hardware, muy potente. Entre todos los juegos que pusimos encima de la mesa decidimos usar el de Carlos Sainz porque seguíamos teniendo la posibilidad de utilizar la licencia". Aunque finalmente la licencia no se usó por un cambio de equipo del piloto madrileño, el juego salió en 1993 bajo el nombre de *World Rally* y se convirtió en un enorme éxito internacional, sin duda el más reseñable en la historia de los recreativos españoles. La metodología de trabajo cambió drásticamente respecto a un proceso exclusivo para 8 bits, aunque la programación se seguía haciendo básicamente en ensamblador y sobre sistemas modulares con procesadores que eran viejos conocidos, como el Motorola 68000. "Nos cedieron un montón de prototipos. Eran unas placas que se conectaban a unos muebles con unos conectores estándar. Tu placa tenía unos módulos que permitían usar los mismos joystick y volantes que otras máquinas del mercado. La máquina del *World Rally* se vendía en placa, no en mueble dedicado. Usaba muebles existentes compatibles. Montamos en la oficina un módulo compatible con placas conectadas a nuestros ordenadores de desarrollo. No fue un cambio salvaje, pero lo que sí que fue un cambio importante es lo que podías hacer con esas máquinas. Era un hardware superpotente, y teníamos capacidades muy superiores a las que habíamos tenido nunca".

> **"Con Carlos Sainz era facilísimo hablar, era una persona encantadora"**



» [Arcade] *Surf Planet* fue la primera escaramuza de Zigurat en los entornos poligonales.


SURF PLANET

THE ULTIMATE 3-D ADVENTURE
NEW, AGGRESSIVE HI-TECH LOOK
POWERFUL,
ALTERNATIVE SOUNDTRACK
THE FEEL OF REAL X-TREME SURFING
THE DEFINITIVE SNOWBOARDING
DO YOU DARE...

4 SURFERS
4 RIDES
4 TERRIFIC ROCK HITS
2 CABINET LINK SYSTEM
UNLIMITED RADICAL ACTION
WORLD RECORD COMPETITION IN INTERNET
http://www.surfplanet.com

DISTRIBUIDO POR COVIELSA PARA ESPAÑA Y PORTUGAL TEL. (973) 21 01 01 (LLEIDA)

DESIGNED BY gaelco

SURF PLANET
THE DEFINITIVE SNOWBOARDING GAME

Mueble dedicado ancho 760 mm.
fondo 1.150 mm. alto 1.965 mm. peso 153 kg.

Pol. Ind. "EL SEGRE". C/. Indústria, parcela 414. Tel. 07-34 (9) 73-21 01 01. Fax 07-34 (9) 73-21 06 40. 25191 LLEIDA (España). E-Mail: Covielsa@Lleida.net

» [Arcade] Aquí tenéis el anuncio/flyer de *Surf Planet*, con el diseño de su cabina.

El plazo total de desarrollo del *World Rally* se extendió a lo largo de dos años, aunque en un principio se planteó como algo más breve y sencillo. El ajuste de la jugabilidad fue una de las fases más laboriosas, y se hizo monitorizando en tiempo real a los usuarios. "Cuando hicimos un prototipo que ya podía pasar por una máquina en producción, lo que hicimos fue instalarlo en salones reales. La gente pagaba por jugar, pero a una máquina que llevaba detrás un sistema de captación de todo tipo de datos, como una analytics de hoy en día. Teníamos mini PC conectados a las placas que registraban cómo estaba jugando ese jugador. Eran varios salones que estaban alrededor de nuestra oficina, y veíamos donde el jugador se enganchaba, o si algo resultaba demasiado fácil". En este sentido, Jorge nos recuerda de manera oportuna el objetivo final de cualquier desarrollo de arcade: "Tu cliente no es el que juega, es el señor del salón que pone tu máquina para ganar dinero. Si consigues optimizar la máquina para que cuando se abra el cajón esté lleno de monedas, el juego se venderá de maravilla". De hecho, con *World Rally,* el juego se puso en salones como prueba pero la recaudación se la quedaba el dueño, ¡y era tan grande el éxito que uno de ellos no quería devolverla bajo ningún concepto! "Fue número 1 mundial de venta en placa. Tuvimos suerte de que, al mismo tiempo que desarrollábamos el juego, hicimos un sistema antipiratería que funcionó. La piratería en las placas estaba al mismo nivel, o mucho peor, que con los ordenadores. Si se hubiese podido copiar, a lo mejor hubiera sido infinitamente más famosa porque hubiera estado en todos los recreativos del mundo, pero hubiéramos tenido un éxito muchísimo menor".

Tras otras máquinas de éxito notable como *Target Hits* (1994) o *World Rally 2* (1995), llegó *Surf Planet* (1995), una máquina de snowboard que llevaba más allá el concepto que ya pudimos ver en juegos como *Cool Boarders* (Playstation, 1996). "Las cosas que hacíamos partían de aficiones nuestras. Todos, Fernando, Carlos, yo, éramos fanáticos de la nieve y a principios de los 90 esquiábamos, pero nos pasamos al snowboarding". Con este juego, llegó la tecnología 3D a los desarrollos de Zigurat. "Sabíamos que era el camino que había que seguir, sí o sí. Habíamos desarrollado unas librerías 3D internamente, no tenían mapping, sólo a base de render, para intentar convencer a Gaelco que debían tirar por ahí. Pero una vez les habíamos convencido, vinieron de una feria y nos dijeron: no, tenéis que ir por aquí. Habían visto un 3D con mapping, y cambiamos de rumbo radicalmente cuando lo vimos. Sabíamos que el 3D era la bomba". La temática era relativamente desconocida en España, pero no así en EE.UU., donde el mueble tuvo una aceptación mucho mayor que en nuestro continente. "Hicimos unas pruebas en EE.UU. y tuvo mucho éxito, y Atari dijo: vamos a distribuirla. Nos anticipamos a que en España fuese algo que tuviera suficiente tirón. Habíamos empezado muy pronto a hacer snowboard, a practicarlo, porque un amigo nuestro tenía una tienda de material de windsurf y similares, se metió en temas de snowboard muy pronto, y nos interesamos por ello. Íbamos a las estaciones y éramos los únicos con aquello, y encima nos metemos a hacer un videojuego. La gente en los salones decía 'esto qué es'". A finales de la década de los 90, las consolas ya eran muy accesibles, y proporcionaban experiencias cercanas a las de una recreativa. La popularidad de los arcades decrecía progresivamente. La gestación de *Football Power* (2000) fue exponente de esta nueva situación. "Las placas dejaron ►

1
2
WORLD RALLY 2

» [Arcade] *World Rally 2* no innovó mucho, pero esa doble cabina valía oro.

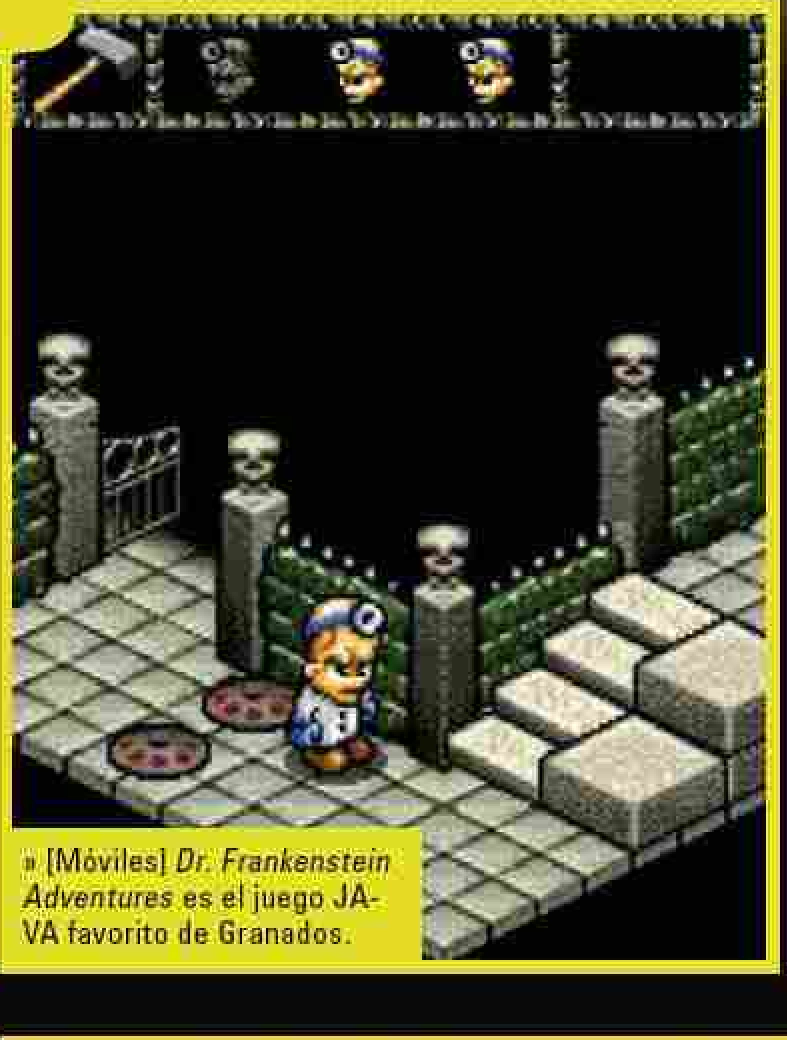
“Humphrey” Granados

▶ de funcionar, al final era como un cartucho de consola. Lo único que seguía llevando a la gente a los salones eran los muebles dedicados, que proporcionaban una experiencia que iba más allá del mando estándar. Nuestras máquinas de fútbol proporcionaban un balón que podías golpear para hacer los pases. Las recuerdo con mucho cariño pero fueron muy complicadas”.

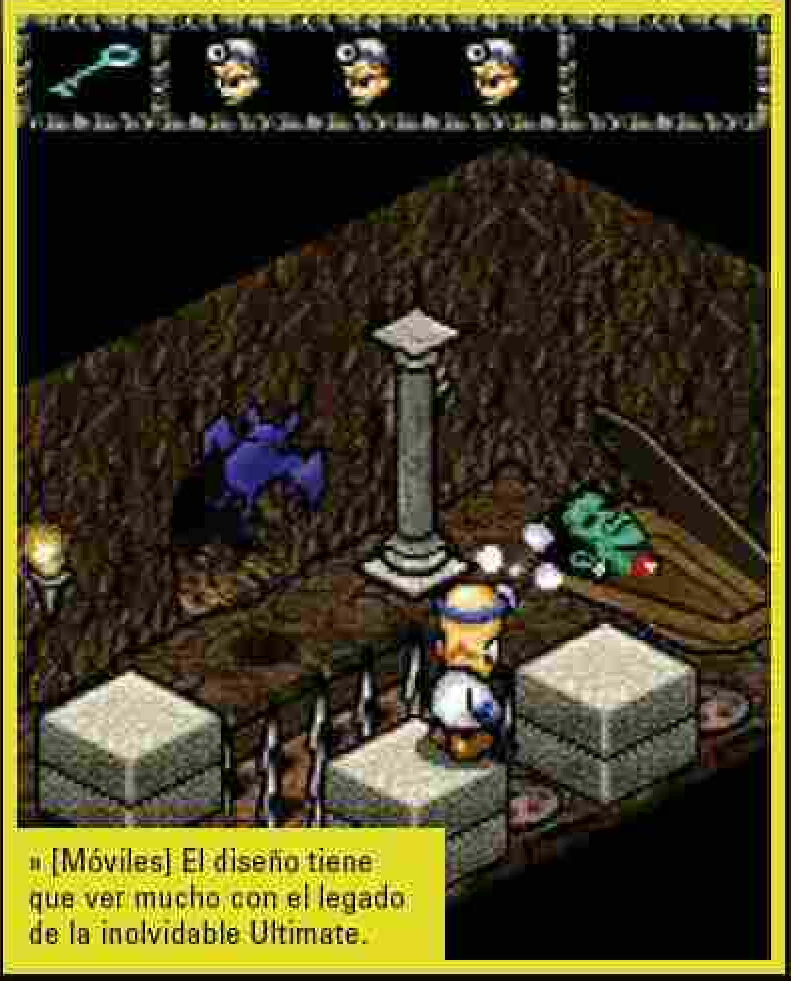
LA VUELTA A LAS ESENCIAS

Uno de los grandes aciertos de Zigurat fue estar atentos al mercado y recalar en los sectores más pujantes y prometedores para continuar su actividad de desarrollo de juegos. Este sector, a principios de la década del 2000, resultó claramente el de los teléfonos móviles, en una época pre-iPhone en la cual los dominadores del mercado eran los dispositivos Nokia, Motorola y Ericsson. Comenzaban a integrar sus primeros navegadores WAP usando diminutas pantallas a color de exigua resolución. “Nos pusimos en contacto con Movistar, que tenían un pequeño inicio y estaban montando el portal por donde iban a distribuir los juegos. Pero era al inicio de todo: lo pillamos muy a tiempo y decidimos apostar porque veíamos un potencial”. Se trataba de máquinas no preparadas para jugar, sin ningún tipo de ergonomía para el uso de consola portátil ni teclas apropiadas. No disponían de cruceta, y muchos dispositivos ni siquiera admitían la pulsación simultánea de dos teclas, fundamental para poder jugar. “Lo que tenían común aparatos muy distintos —reflexiona Jorge— era el lenguaje de programación, JAVA, pero luego, los interfaces gráficos eran muy diferentes. Y las capacidades de memoria, y la manera de interactuar con ellos eran muy distintas también. Tenías una base común de código pero luego tenías que hacer cada versión específica para cada dispositivo”. Las apreturas de memoria y las escasas capacidades técnicas de los aparatos les empujaron a un contexto muy similar al que encontraron en su primera etapa frente a los 8 bits. “Había dispositivos que tenían muy buenas capacidades, y los juegos quedaban muy bonitos, pero los teléfonos que tenía la mayoría de la gente, donde conseguías el mayor número de ventas, eran muy básicos. Tenían memoria mínima, pantallas enanas, capacidades de color ridículas, y había que pelear muchísimo para meter los juegos en esos dispositivos. Pero ya nos habíamos peleado tanto en nuestros tiempos que habíamos aprendido a saber lo que era importante y lo que no, y cómo optimizar las cosas». Fue una vuelta a los ‘juegos sencillos de pasar el rato’. “Entretenimiento puro, sentarse y echar una partidita a un juego sencillo, que engancha, sin más pretensiones”, resume Jorge. En suma, la potencia que tenían los videojuegos originales, pura diversión directa.

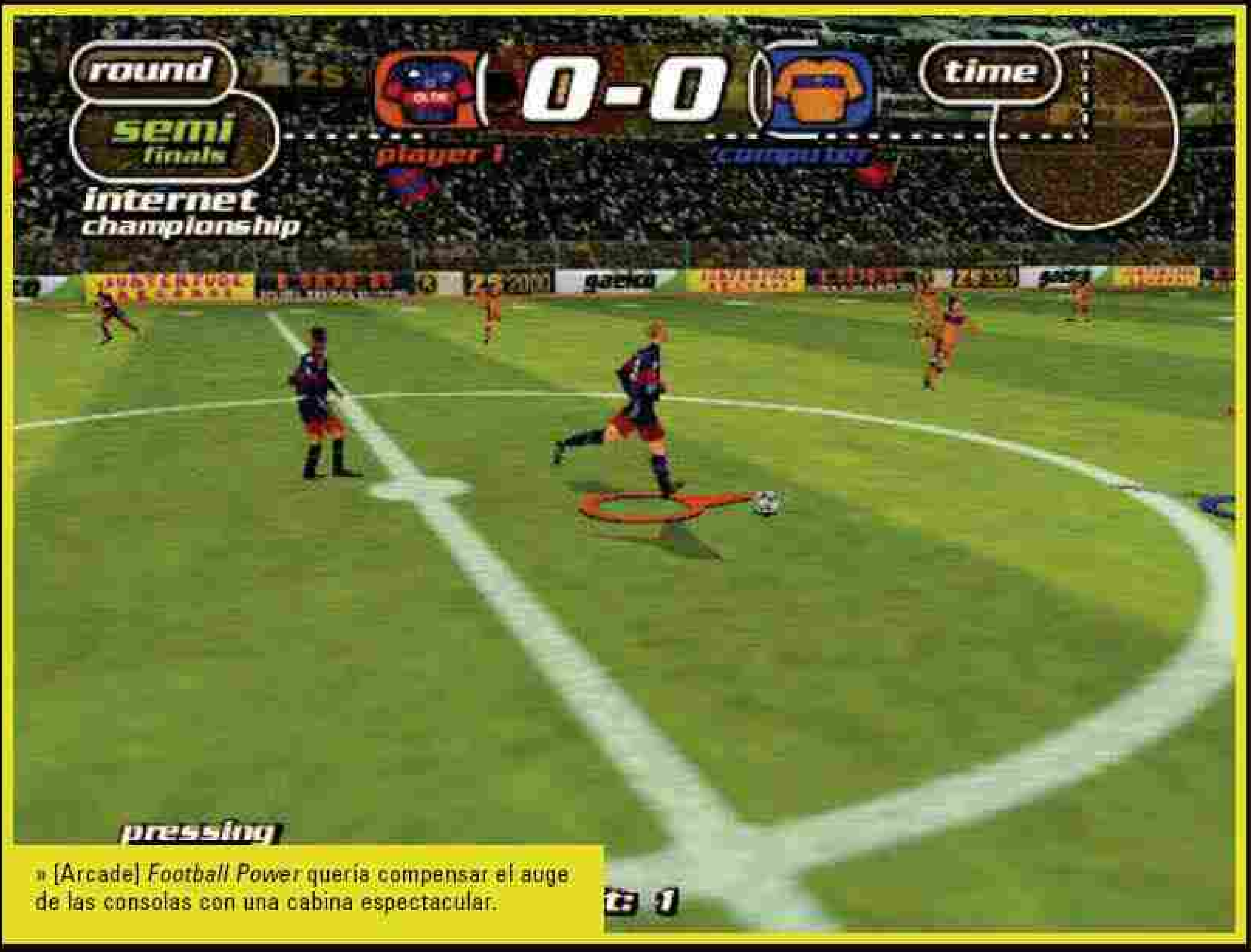
Para redondear este ‘regreso al pasado’, la opción de los juegos de motor se presentó ante ellos con el atractivo de la figura emergente de Fernando Alonso. “Habíamos tenido ya varios juegos para móviles, entre ellos la reutilización de la licencia de Carlos Sainz. Con esa vuelta a los orígenes, y con nuestra afición al motor, e involucrados como estábamos con Movistar (y ellos estaban como patrocinadores de Fernando Alonso) decidimos intentar atacar esa licencia de Alonso. Y lo conseguimos, en un momento en el que ganó su primer Campeonato del Mundo. Era ya muy conocido entre los aficionados a la F1, pero el primer año que empezó a tener posibilidades fue el despegue de la F1 en este país. No éramos un país aficionado a la F1 hasta que llegó Alonso, y conseguimos estar con él en el año en el que se hizo campeón, lo cual fue brutal”. La licencia finalmente fue negociada y abonada por Zigurat, pero con el apoyo fundamental de Movistar. Consiguieron vender cientos de miles de juegos, gracias a las posiciones privilegiadas conseguidas en los menús de las operadoras, lo cual retroalimentaba aún más las ventas. “Si no llegabas a tener visibilidad de tu portal cuando abrías la parte de juegos de cualquier operadora, si no aparecías por ahí más o menos arriba, era muy difícil que llegaras a vender tus títulos. Estaban luego las listas de éxitos, pero había sólo diez, así que o llegabas ahí o no tenías visibilidad. Y como habíamos empezado muy pronto, habíamos hecho muy buenas relaciones con las distintas personas que llevaban estas opciones en todas las compañías del país, y teníamos muy buenas posiciones en los menús de las operadoras. Eso nos posibilitó ser una de las empresas que consiguió funcionar mejor”.



» [Móviles] *Dr. Frankenstein Adventures* es el juego JAVA favorito de Granados.



» [Móviles] El diseño tiene que ver mucho con el legado de la inolvidable Ultimate.



» [Arcade] *Football Power* quería compensar el auge de las consolas con una cabina espectacular.

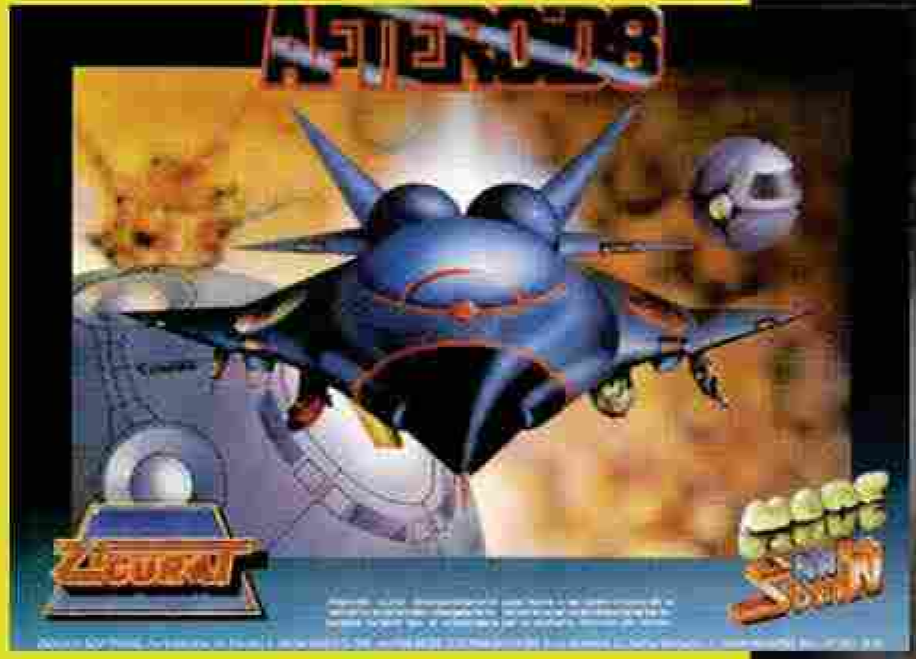
POWER
KICK INTO THE ACTION!

» [Arcade] Un juego de fútbol con pelota real: Gaelco nos trajo la experiencia definitiva.

Junto con *Fernando Alonso*, el mayor éxito en móviles de Jorge y sus compañeros fue el *Pang*, la licencia del clásico de Mitchell Corporation, creado en 1989. "La licencia la conseguimos a través de Gaelco —reconoce Jorge— . Conocían al autor original, que tenía la licencia. Seguía siendo suya. Negociamos con él, y nos hicimos cargo del port. Se adaptaba estupendamente a los dispositivos móviles, sólo tenía izquierda-derecha y disparar, y sin embargo tenía un nivel adictivo salvaje. Había calado muchísimo en los aficionados a las recreativas, se lo sabían de memoria, la música era súper reconocible al igual que el apartado visual. Bastaba con ver una pantalla para decir: 'este juego, el de las bolas'". Se realizó una versión tremendamente fiel, con la jugabilidad muy bien adaptada al novedoso formato. Era un juego perfecto para móviles, y además muy conocido entre la comunidad. Volvieron a venderse cientos de miles de unidades. Sin embargo, llegaron paulatinamente las multinacionales, determinadas a hacerse hueco dentro del menú de todas las operadoras. Pese a que las ventas funcionaban, poco a poco fueron relegando su posición de privilegio perdiendo la tan preciada visibilidad. Creaciones como *Dr. Frankenstein Adventures* resultaron juegos excelentes, pero que no vendieron de forma acorde a su calidad. "Era un juego de puzzles, estilo Filmation, una aventura con una historia detrás, unos personajes... Sí tiene mucho de Ultimate porque nosotros éramos unos fanáticos de sus juegos, siempre lo fuimos. Alucinábamos cada vez que sacaban un juego, eran muy buenos. Estoy muy contento de cómo quedó ese juego, es una pena que no tuviera más visibilidad". En un momento en el que el márketing comenzaba a ser más importante para las ventas que la propia calidad del programa, Jorge decidió cambiar de orientación profesional. "Exactamente, el año que apareció el iPhone fue el año que dejé de estar involucrado en los juegos para móvil. Al final decidí que iba a hacer otras cosas, en el año 2007, que fue el año en el que cumplí 40 años. Debe ser la crisis de los 40. Todo se había profesionalizado muchísimo, incluso la producción de juegos para móviles".

A Jorge no le acaba de interesar el mundo actual del videojuego, contemplándolo desde la distancia como un monstruo mucho más inaccesible que los modestos proyectos de los 80 y 90. Sin embargo, ha conseguido aplicar sus conocimientos sobre usabilidad a su actual trabajo, como desarrollador Web y Frontend. "Lo que más hago tiene que ver con la experiencia de usuario: la interacción, cómo mejorar un producto, resolver los problemas de un usuario, dar la mejor solución a lo que necesita... Eso en los juegos es bastante potente, me gustaba mucho cuando en su día hacíamos los pases de pruebas de nuestras recreativas, era fascinante, me volvía loco ver a los usuarios interactuar con un producto que habías hecho tú, y ver cómo cada uno interpreta las cosas a su manera. Ver cómo lo que a ti te parece algo evidente, no es nada evidente. Si en algún momento me pudiera enganchar con algo del mundo de los videojuegos, sería algo relacionado con la interacción con los usuarios". Y qué mejor momento para abordar esta nueva aventura que la era actual, donde parece que aprender a interactuar lo es todo. Quizá el mejor campo profesional para Jorge esté por descubrir. *

El Jorge ilustrador



Una de las grandes pasiones del programador ha sido siempre el cómic. "Conocía lo que hacía Azpiri en las revistas, yo he sido siempre un fanático de los cómics y le admiraba, me gustaba tanto que en mi habitación, que era blanca, pintaba acuarelas en las paredes. Cuando un tiempo más tarde se puso a hacer portadas para Dinamic, pensé 'qué buena idea', y no me equivoqué: son las mejores portadas que se han hecho en la época".

Para *Humphrey*, se encargó de hacer una detallada ilustración tras caer en sus manos un equipo completo de aerografía. Se recreó en todos y cada uno de las surrealistas criaturas que perseguían al protagonista, y redondeó su trabajo con una segunda ilustración que sirvió de base publicitaria del juego. En ella, Humphrey mostraba su rostro atemorizado de la misma forma que lo hacía en el famoso salto pseudo-3D del que hacía gala en el juego. Posteriormente, aceptó el reto de realizar una portada para el juego *Afteroids*, de su hermano Carlos. Un trabajo pulcro y muy profesional. "Seguí haciendo las portadas porque no teníamos entonces ningún ilustrador profesional. Más tarde ya conseguimos alguno muy bueno y abandoné los aerógrafos, porque tenía mis limitaciones". Aunque a Jorge le gustaban los pinceles, le acabaron atrayendo más los bytes.

PSYCHO PIGS UXB

US GOLD
PSYCHO-PIG UXB

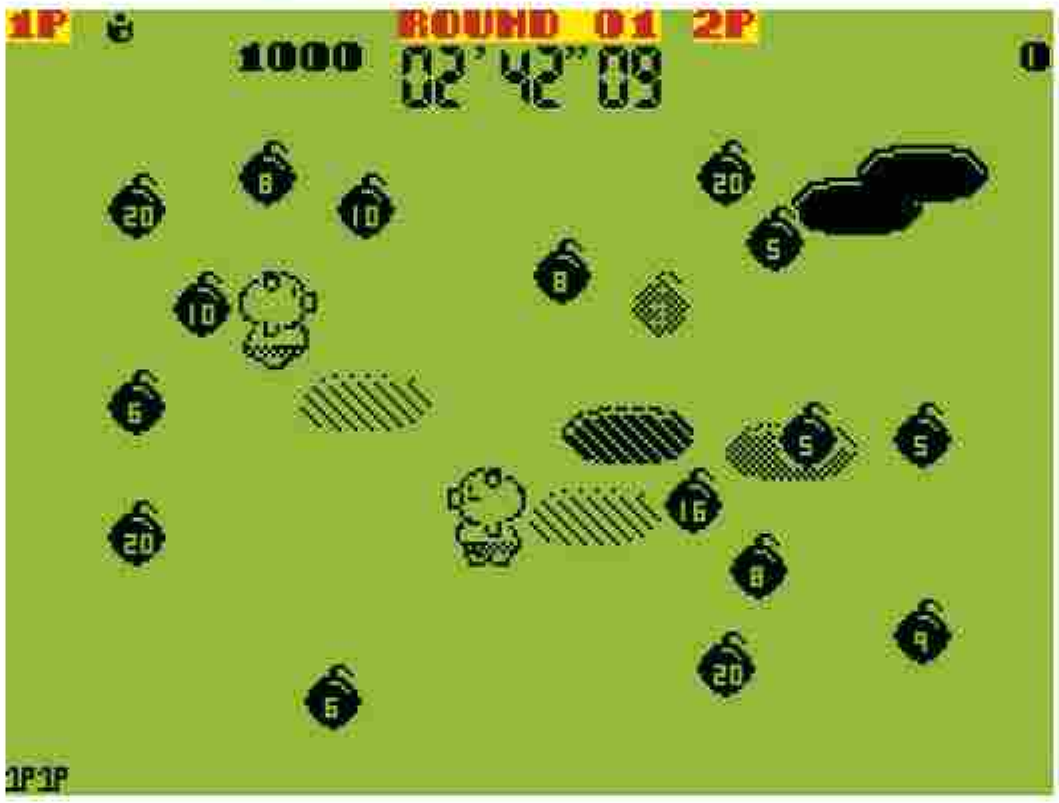
Este peculiar arcade, protagonizado por unos cerdos que se masacraban a bombazos, debutó en los recreativos bajo el nombre de Butasan y con los años se convertiría en una pequeña obra de culto. **Retro Gamer** habla con el programador Ste Cork sobre su port para ZX Spectrum.

Texto de Paul Davies

INFO

- » **AÑO DEL ORIGINAL:** 1987
- » **AÑO DEL PORT:** 1988
- » **AUTOR DEL PORT:** STE CORK
- » **NOTA MEDIA:** 69%

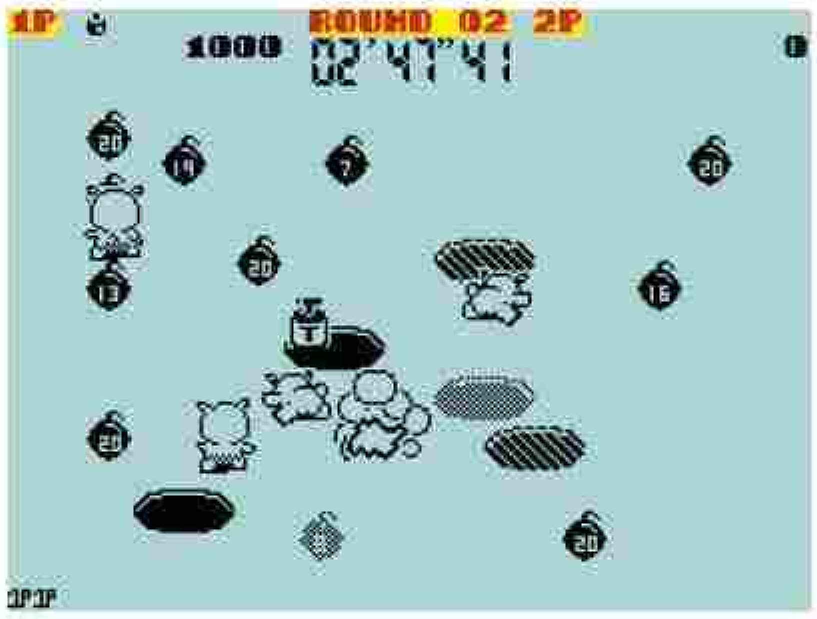
Después de firmar el clásico *Rescue* en ZX Spectrum y el no menos respetado *Colony*, ambos para Icon Design, Ste Cork se había ganado una reputación como creador de grandes juegos. Ya trabajando para Software Creations, a Ste se le planteó un nuevo reto. Adaptar una recreativa puede ser emocionante, aunque depende del juego. Es preciso indicar que Ste Cork estaba un poco desilusionado cuando le propusieron su primer encargo al aterrizar en su nuevo lugar de trabajo. "Nada más llegar me dieron la tarea de ocuparme de *Psycho Pigs UXB*, posiblemente porque nadie más quería hacerlo, era el chico nuevo y saqué la pajita más corta", explica. No era el mejor punto de partida para afrontar una conversión que no entusiasmaba demasiado a los miembros de Software Creations. Entonces, ¿por qué el estudio había aceptado el encargo? "Al parecer, no les quedaba otra que adaptar la recreativa a sistemas domésticos, ya que era un requisito previo para poder obtener la licencia de *Bionic Commando*", explica Ste. Ante un juego para adaptar en el que ni la compañía ni ninguno de sus programadores estaban interesados, le tocó a Ste portarse como un profesional y sacar adelante el encargo.



» [ZX Spectrum] Los cerditos eran adorables.

¿Cómo afrontar semejante papeleta? ¿Cómo hizo Ste para motivarse y realizar un buen trabajo? Jugar con la recreativa debería haber sido un buen comienzo... ¿Probar el arcade original hizo que la tarea fuera un poco más agradable? "Dios, no", responde. "No la había visto e, incluso después de haber probado la recreativa, no me entusiasmó. Recuerdo haber pensado, nada más verla, 'esto solo pasa en Japón'". Pese a no haberse enamorado del juego, Ste era un profesional, y cuando tienes que hacer un trabajo debes seguir adelante, te entusiasme o no.

Entonces, ¿cómo se las arregló para comenzar a trabajar en el port? Tener la recreativa a mano al menos sería una buena manera de arrancar. "Teníamos una placa JAMMA del juego, que funcionaba con lo que se podría describir como un inglés 'cuestionable'. Piensa en el icónico 'All Your Base Are Belong To Us' y podrás hacerte una idea", explica Ste. Desafortunadamente, solo teníamos un mueble compatible con JAMMA y teníamos que cambiar constantemente de placa, porque al mismo tiempo estaban trabajando en otro proyecto que también la requería, lo que acabó siendo bastante tedioso". Todos estos factores combinados no son unos buenos cimientos, precisamente, sobre los que construir una fiel conversión, pero Ste debía seguir adelante.

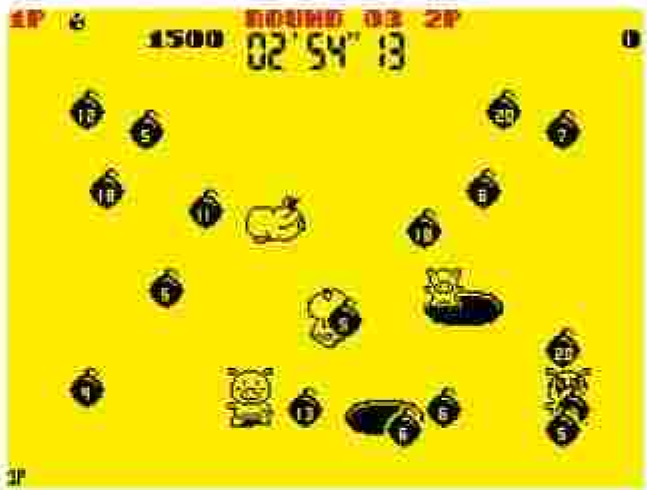


» [ZX Spectrum] Un auténtico caos de cerdos y bombas.

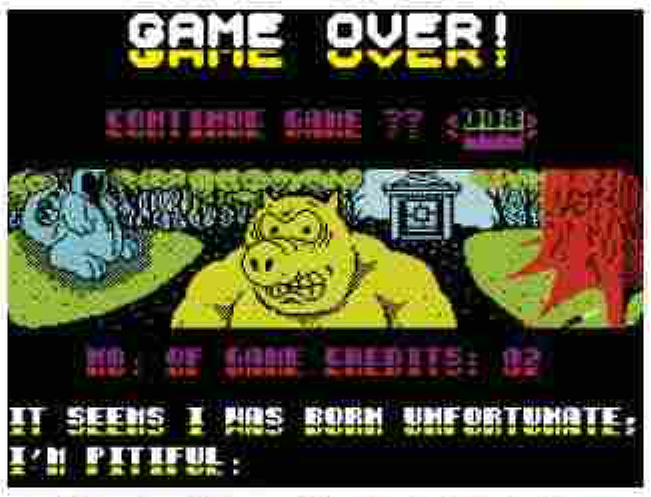
Evaluar la recreativa original le dio a Ste la oportunidad de pensar en cómo podría funcionar sobre un Spectrum. El problema más obvio era el tema del colorido, dadas las limitaciones del hardware doméstico frente a la placa recreativa. "Teniendo en cuenta que el arcade original desplegaba grandes personajes a todo color moviéndose frenéticamente por la pantalla, era evidente que el juego iba a tener que sacrificar el colorido a la hora de dar el salto al Spectrum. El choque de atributos podría alcanzar una escala imperdonable cada vez que un personaje se acercara a otro. Así que mi primera decisión fue olvidarme del color. Una vez que tomas esa decisión, lo único que queda es ocuparse de los sprites, obviamente". Afortunadamente para Ste, el tema del 'color clash' parecía ser el único obstáculo importante para la conversión a la hora de mantenerla visualmente tan cerca del original como fuera posible. Fue capaz de conservar la mayoría de las características de la recreativa original, incluyendo la música 'in-game'. "Una vez que se eliminaron los colores no quedaba mucho por hacer, así que no recuerdo haber quitado nada más", comenta Ste. "Al menos, pudimos usar el chip AY del Spectrum 128, así que había sonido y música, o, al menos, tan bien como el chip AY podía hacerlo".

Eso no quiere decir que Ste no afrontara otros problemas, ya que quedaba la cuestión del color del escenario del juego. Dado que la acción de *Psycho Pigs UXB* discurría sobre un fondo verde (los cerdos se enfrentaban sobre un campo de hierba), esto causaba dificultades respecto a cómo lucía el juego en pantalla. Los televisores CRT (un elemento básico en los años 80) y el Spectrum no se llevaban bien entre sí, como destaca Ste. "El verde es uno de los colores que se 'arrastran' en un juego de Spectrum a la hora de verlo en un televisor, así que sabíamos que se iba a ver como la mierda desde el principio. No es algo inspirador, teniendo en

¿CÓMO DE FIEL ES?



» [ZX Spectrum] Tantas bombas, tan poco tiempo.


GAME OVER!

CONTINUE GAME ??

NO. OF GAME CREDITS: 02

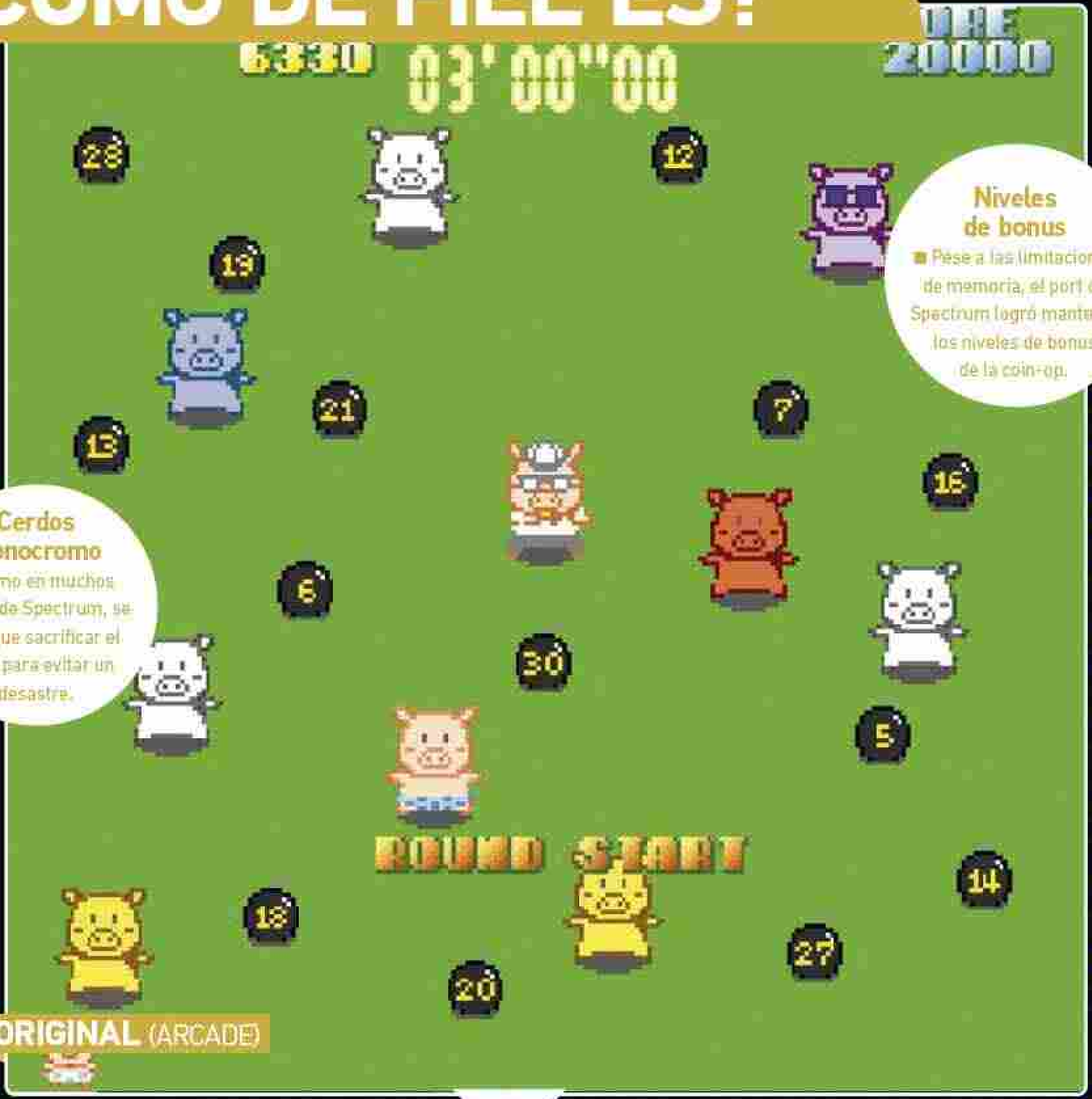
IT SEEMS I WAS BORN UNFORTUNATE;
I'M PITIFUL:

» [ZX Spectrum] Has perdido. Toca intentarlo de nuevo.

cuenta que iba a ser un color prominente a lo largo de todo el juego".

En un proyecto cargado de negatividad, ¿había algo en este port que le levantara el ánimo? "Disfruté al mantener algunas de las frases en 'engrish', para conservar al menos un poco de encanto", recuerda. "Además, me las arreglé para colar algunos detalles. Creo que el mejor fue que en el modo Demo, con todos los cerdos trotando, hay un punto en el que todos corren verticalmente por la pantalla, pero uno se queda atrás durante un corto espacio de tiempo, se deja caer sobre una rodilla mirando hacia la pantalla y le hace una peineta al jugador antes de volver a unirse a sus compañeros. Es un detalle que aún me divierte, pero creo que sólo pasó el corte porque no era fácil de distinguir, dado el diseño de los cerdos. Sin embargo, una vez que te das cuenta la primera vez ya no puedes dejar de fijarte". Es algo a lo que debes prestar atención la próxima vez que lo juegues, un detalle que al menos logró hacer sonreír al señor Cork.

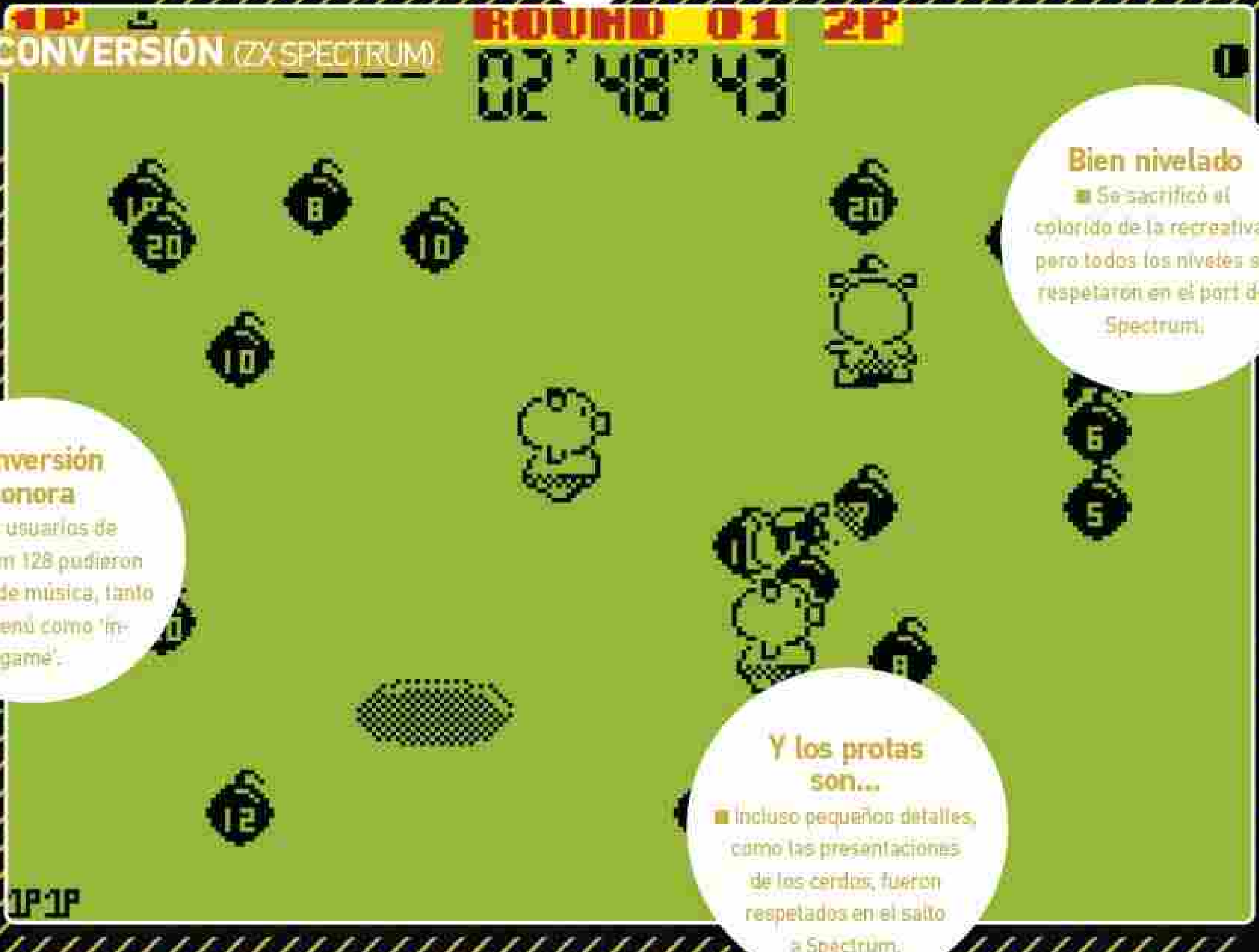
Aunque muchos somos fans de este juego [NdT: En *RG España* adoramos la recreativa y el port de Amstrad], para Ste no es motivo de orgullo. "Lo siento, pero lo odio. No estoy nada orgulloso de él. En mi opinión, la recreativa original no era divertida, y cualquier encanto que pudiera tener se perdió en el port entre tanto gráfico monocromo. Me alegró terminar aquel proyecto. No fue mi mejor obra, pero hice la labor que se me encomendó, y siempre es posible que a alguien le gustara". ★



ORIGINAL (ARCADE)

Niveles de bonus
■ Pese a las limitaciones de memoria, el port de Spectrum logró mantener los niveles de bonus de la coin-op.

Cerdos monocromo
■ Como en muchos juegos de Spectrum, se tuvo que sacrificar el color para evitar un desastre.



CONVERSIÓN (ZX SPECTRUM)

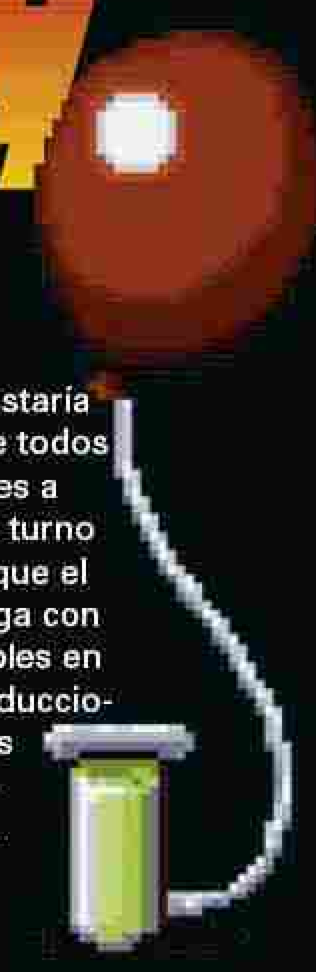
Bien nivelado
■ Se sacrificó el colorido de la recreativa, pero todos los niveles se respetaron en el port de Spectrum.

Conversión sonora
■ Los usuarios de Spectrum 128 pudieron disfrutar de música, tanto en el menú como 'in-game'.

Y los protas son...
■ Incluso pequeños detalles, como las presentaciones de los cerdos, fueron respetados en el salto a Spectrum.

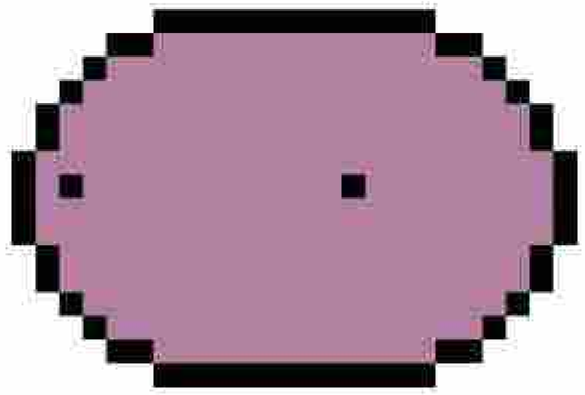
TODO DE IMPORTACIÓN

LAS JOYAS JAPONESAS QUE NOS GUSTARÍA RECUPERAR



Lo creas o no, ser aficionado a los juegos retro siempre ha sido un hobby caro, especialmente si te va el mundo de los juegos de importación. Hay miles de grandes títulos que nunca salieron de Japón, muchos de ellos a precios desorbitados, solo disponibles a través de minoristas especializados o subastas en línea y, en algunos casos, totalmente injugables a no ser que controles el idioma japonés. Por suerte, la situación está empezando a cambiar. Gracias a los diferentes servicios online y a las innumerables recopilaciones que se han ido apareciendo, los juegos que antes solo se podían conseguir a través de la importación ahora están disponibles para los jugadores occidentales en distribución digital. Donde antes *Sin & Punishment* o *Cho Aniki* eran exclusivos para coleccionistas adinerados, ahora son fáciles de conseguir para cualquier jugador, tal y como debería ser.

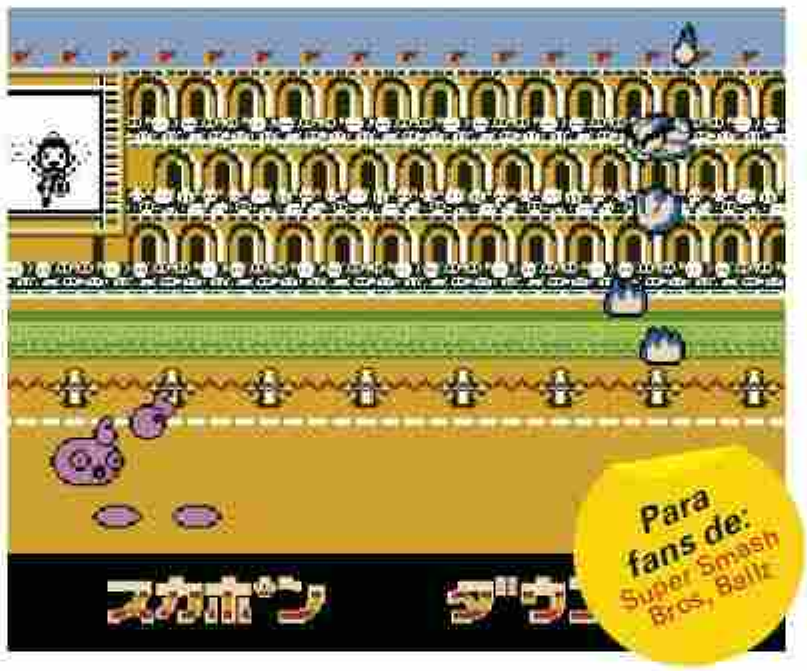
Teniendo esto en cuenta, aquí está nuestra ecléctica selección de títulos exclusivos de Japón que nos gustaría ver localizados en Occidente. De todos modos, no hace falta que esperes a que la tienda de importación de turno traiga ese juego que esperas o que el distribuidor más exigente se haga con los derechos; muchos son jugables en japonés y otros cuentan con traducciones realizadas por fans. Si tienes los ingresos suficientes y la tecnología adecuada para jugarlos, te aseguramos que vale la pena seguirle la pista a estas joyas…



JOY MECH FIGHT

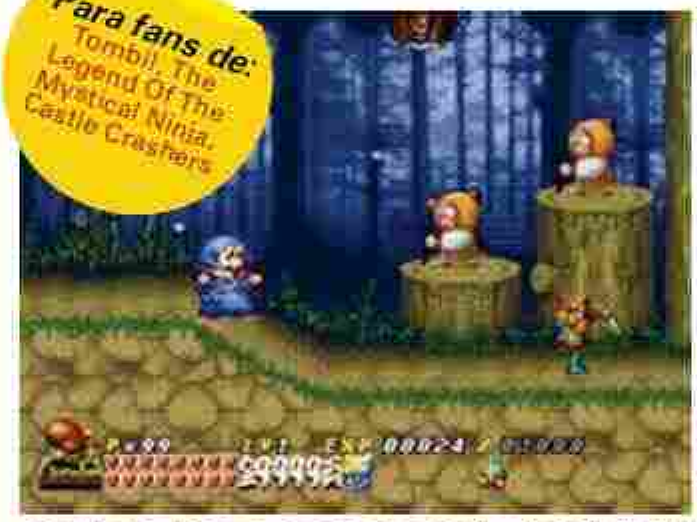
Formato: Famicom **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Nintendo **Año:** 1993
Traducido por fans: Sí

● ¿Creías que *Super Smash Bros* fue la primera incursión en el género de la lucha de Nintendo? Estabas muy equivocado. *Joy Mech Fight* llegó seis años antes, y nada menos que a Famicom. Sus luchadores sin extremidades esquivan con habilidad sus limitaciones físicas y le dan a *Joy Mech Fight* una marcada personalidad que hace juego con el clásico optimismo de Nintendo.



Para fans de: Super Smash Bros, Ballz

GANBARE GOEMON: UCHUU KAIZOKU AKOGINGU



Para fans de: Tombi!, The Legend Of The Mystical Ninja, Castle Crashers

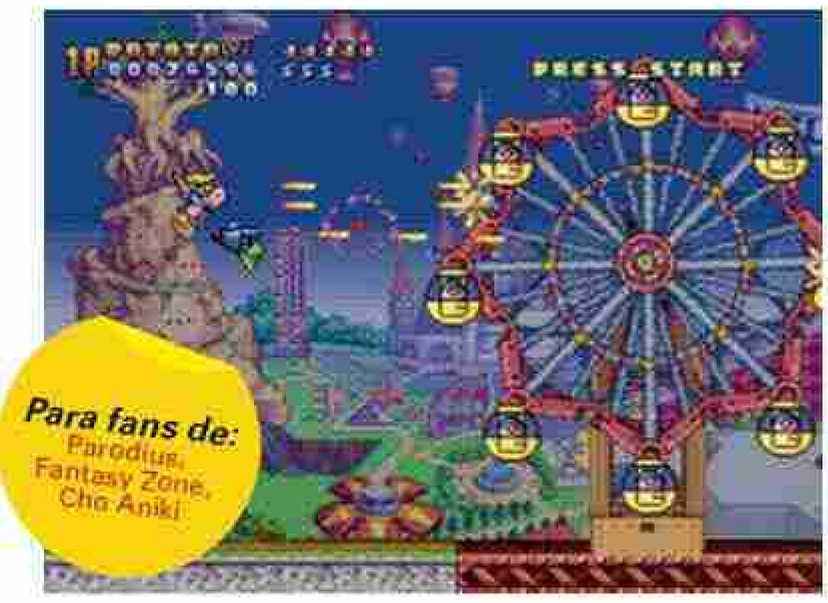
Formato: PlayStation **Compañía:** Konami
Desarrollador: Konami **Año:** 1996
Traducido por fans: No

● Divertida, brillante y de lo más variada, la saga *Mystical Ninja* es de esas que lamentablemente no ha pisado el mercado fuera de Japón durante años. Las mejores entregas aún aguantan el tipo, aunque su peculiar humor japonés ha impedido su traducción. Japón feudal, robots gigantes, parodias de *Gradius*… ¿Qué podía salir mal?

HARMFUL PARK

Formato: PlayStation **Compañía:** Sky Think Systems
Desarrollador: Sky Think Systems **Año:** 1997
Traducido por fans: No

● Los shooters de importación ya no son imposibles de conseguir, aunque los precios (y la complicación para hacerlo funcionar en una PSX PAL), hacen que un remake sea la mejor forma de disfrutarlo. Como alternativa, siempre puedes conseguirlo en la PS Store japonesa.

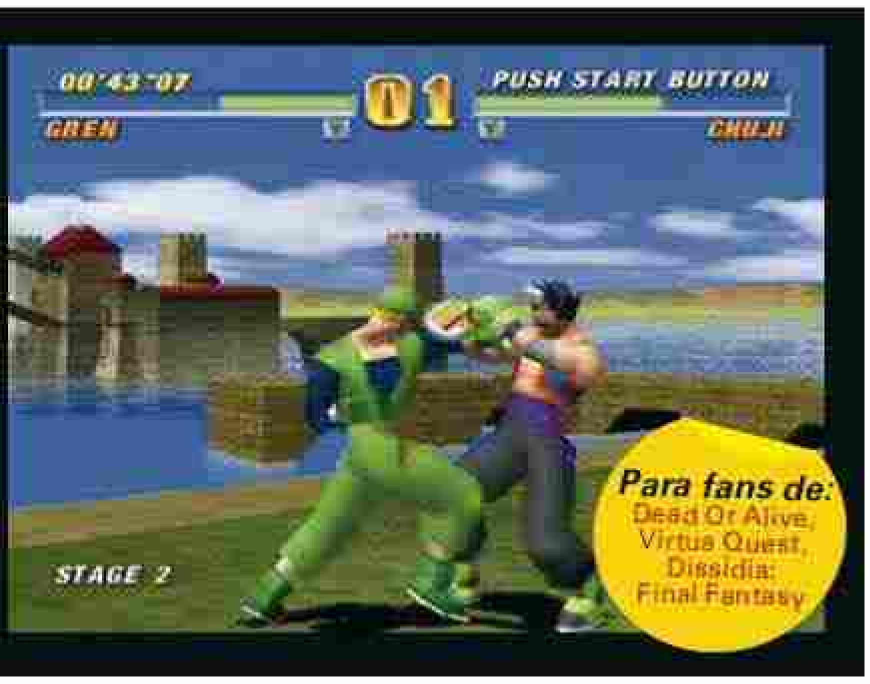


Para fans de: Parodius, Fantasy Zone, Cho Aniki

TOBAL 2

Formato: PlayStation **Compañía:** Squaresoft
Desarrollador: Dream Factory **Año:** 1997
Traducido por fans: En desarrollo

● Mientras que *Tobal No 1* mostró unas mecánicas espectaculares en el género de la lucha, su secuela exclusiva para Japón concentró su potencial en el modo Quest, un completísimo modo RPG en tercera persona. Su traducción ha de ser compleja, pero aún así nos encantaría que el mundo conociera hasta donde llegó la franquicia antes de desaparecer.

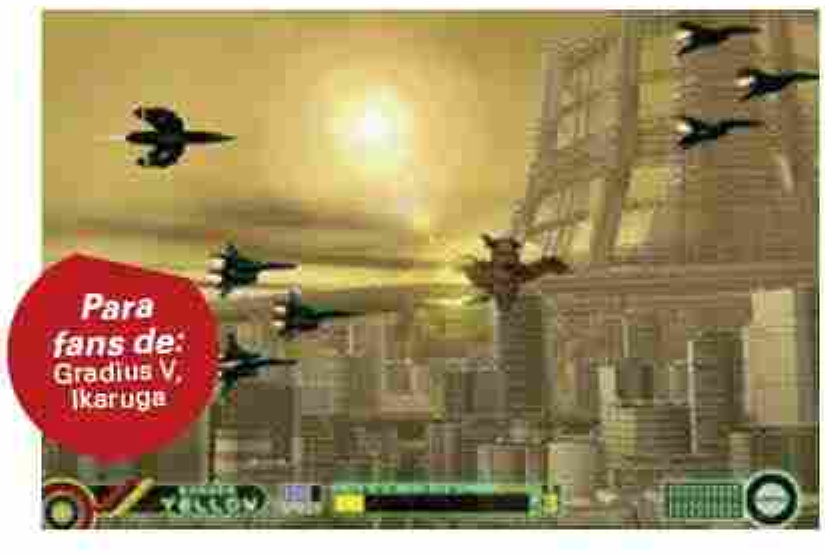


Para fans de: Dead Or Alive, Virtua Quest, Dissidia: Final Fantasy

BORDER DOWN

Formato: Dreamcast **Compañía:** G.rev
Desarrollador: G.rev **Año:** 2003
Traducido por fans: No

● Shooter de desplazamiento lateral nacido en plena agonía de Dreamcast, la principal premisa de *Border Down* es que castigaba los errores con un aumento de su dificultad. Maravilla. Con los títulos de Cave y Treasure disponibles para descarga, sería genial ver al título de G.rev junto a ellos de una forma menos obvia.

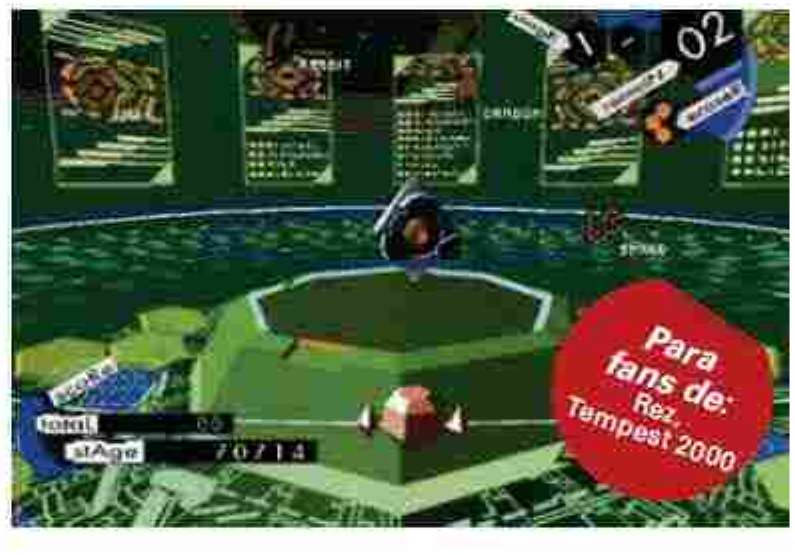


Para fans de: Gradius V, Ikaruga

INTERNAL SECTION

Formato: PlayStation **Compañía:** Squaresoft
Desarrollador: Positron **Año:** 1999
Traducido por fans: No

● El juego que llevó a *Rez* al nivel de la sinestesia, este suave 'tunnel shooter' merece un mayor reconocimiento gracias a su uso del sonido. Emular el soporte audio CD podría suponer un problema, aunque el lanzamiento en formato digital de *Vib-Ribbon* demuestra que es totalmente factible.

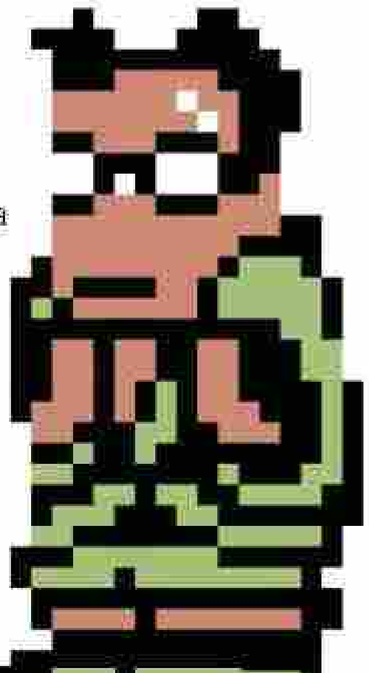


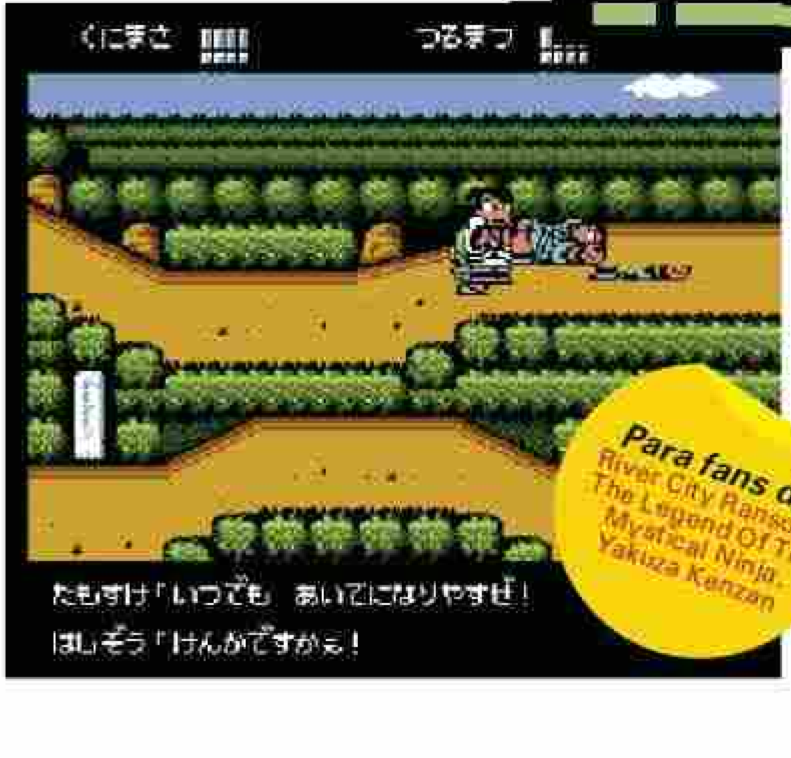
Para fans de: Rez, Tempest 2000

DOWNTOWN SPECIAL: KUNIO-KUN NO JIDAIGEKI DAYO ZENIN SHUUGOU!

Formato: Famicom, Game Boy
Compañía: Technos
Desarrollador: Technos **Año:** 1991
Traducido por fans: Sí

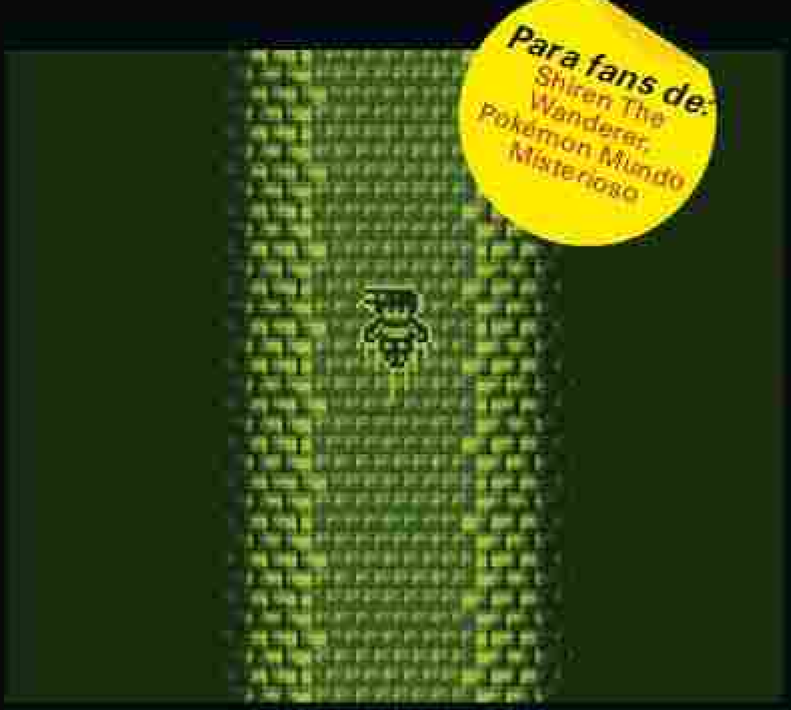
● El beat'em up de culto *River City Ransom* es parte de la saga *Kunio Kun*, pero también tiene una merecida secuela. Esta continuación ponía a los personajes del instituto River City en la era Edo japonesa a hacer lo que mejor sabían: lanzarse de un lado a otro mutuamente y partirse la cara. El escenario, probablemente, fue considerado algo rebuscado para los jugadores de 1991.





たもすけ「いつでも　あいてになりやすぜ！
はしぞう「けんかですかぃ！

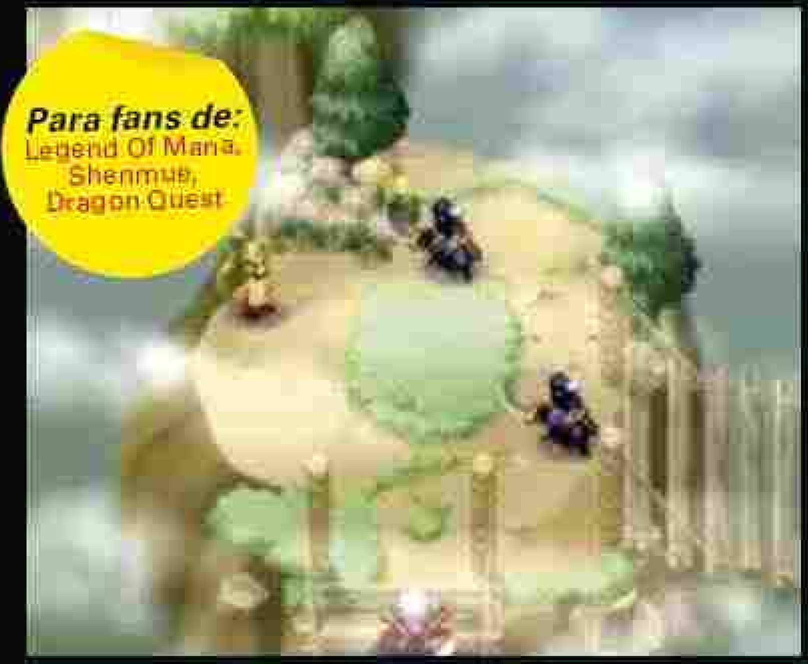
Para fans de: River City Ransom, The Legend Of The Mystical Ninja, Yakuza Kenzan


Para fans de:
Shiren The Wanderer, Pokémon Mundo Misterioso

CAVENOIRE

Formato: Game Boy **Compañía:** Konami
Desarrollador: Konami **Año:** 1991
Traducido por fans: Sí

● Uno de los primeros roguelike creados para una portátil. *Cavenoire* eliminó los incomprensibles gráficos ASCII asociados al género en PC y añadió una estructura más accesible que redujo su jugabilidad a lo más esencial. Además, los músicos crearon las melodías más pegadizas compuestas para Game Boy. Carecía de historia y tenía menús basados en iconos así que, aunque no llegue a relanzarse jamás, el original es perfectamente jugable.


Para fans de:
Legend Of Mana, Shenmue, Dragon Quest

EL DORADO GATE

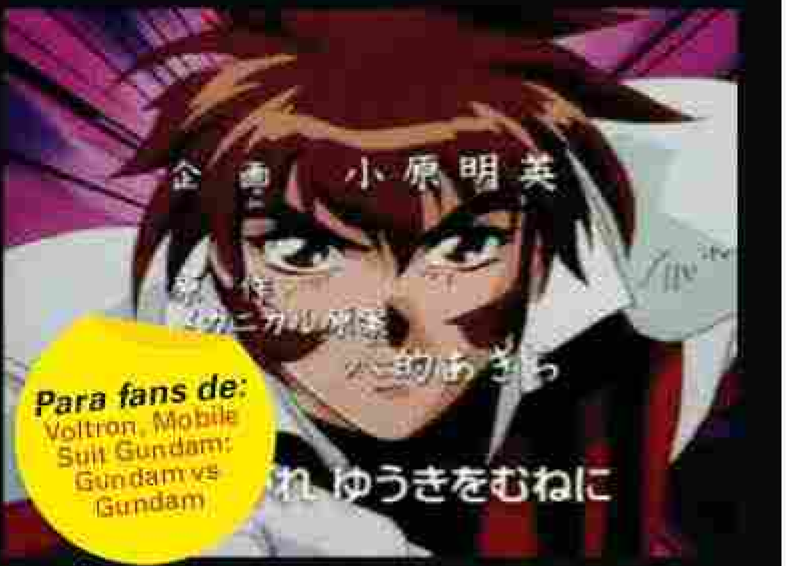
Format: Dreamcast **Compañía:** Capcom
Desarrollador: Capcom **Año:** 2000, 2001
Traducido por fans: No

● Adelantado a su tiempo, *El Dorado Gate* divide un inmenso RPG en siete capítulos, cada uno de ellos lanzado en un disco de Dreamcast con un mes de diferencia entre cada uno de ellos. La dificultad en la traducción y la publicación que eso conlleva evitaron su lanzamiento fuera de Japón, pero el auge de la distribución digital ha convertido el concepto en algo ya habitual.

70'S ROBOT ANIME GEPPY-X

Formato: PlayStation **Compañía:** Aroma
Desarrollador: Aroma **Año:** 1999
Traducido por fans: No

● Este ingenioso shooter se lanzó en cuatro discos y elevó la cultura que rodea a populares sagas de mechas como *Mobile Suit Gundam* y *Voltron*, acentuando el tradicional sistema de esquive de balas con vídeos de un show ficticio, e incluso de anuncios de juguetes que ni siquiera existían. Absurdo, pero muy divertido.

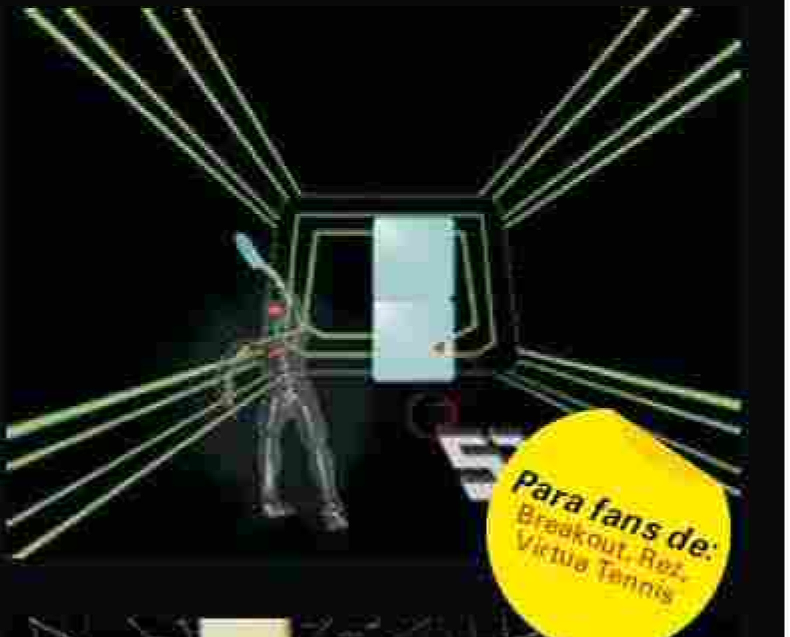


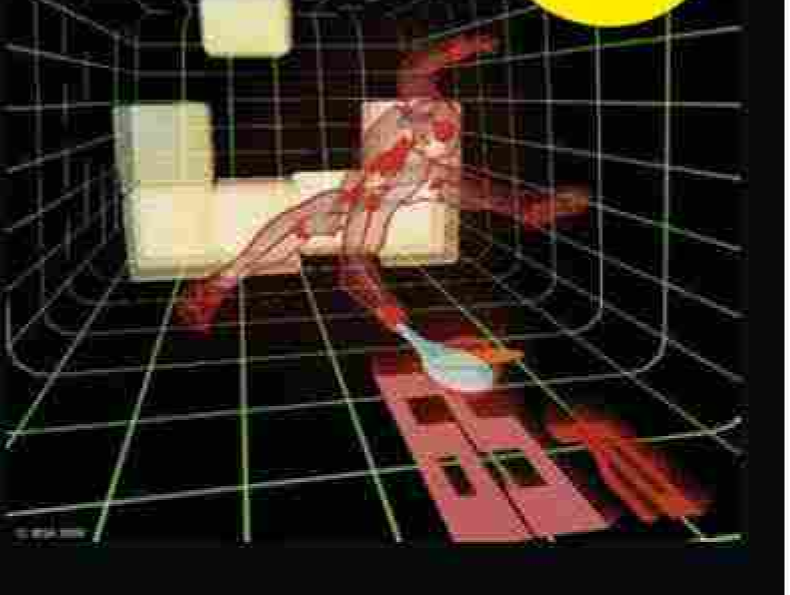
Para fans de:
Voltron, Mobile Suit Gundam: Gundam vs. Gundam

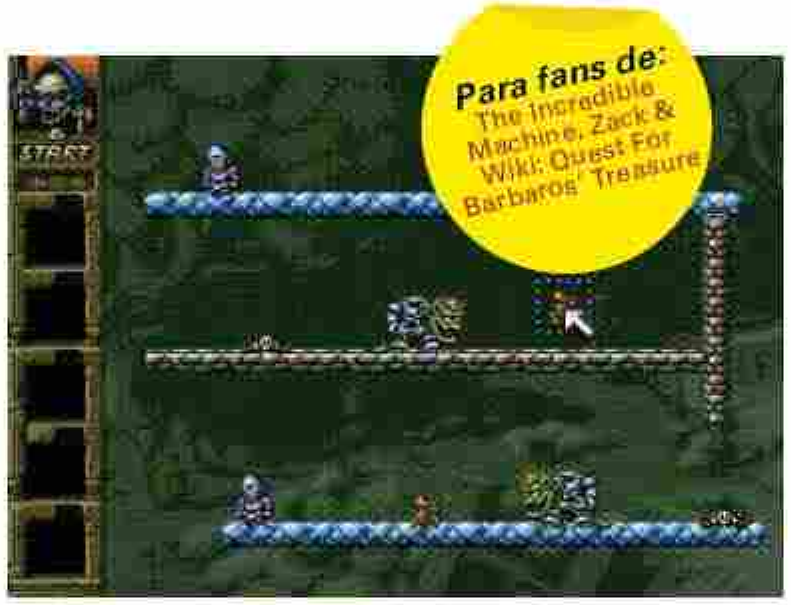
COSMIC SMASH

Formato: Dreamcast, arcade
Compañía: Sega **Desarrollador:** Sega Rosso **Año:** 2000 **Traducido por fans:** No

● El planteamiento es poco original: mecánicas de *Breakout* llevadas a una cancha de squash en 3D... pero es su brillante ejecución lo destaca en *Cosmic Smash*. Gráficos al estilo *Rez*, expresivos personajes y una impecable presentación hacen que desees perderte en su sencilla jugabilidad. ¿Para cuándo una versión online?


Para fans de:
Breakout, Rez, Virtua Tennis



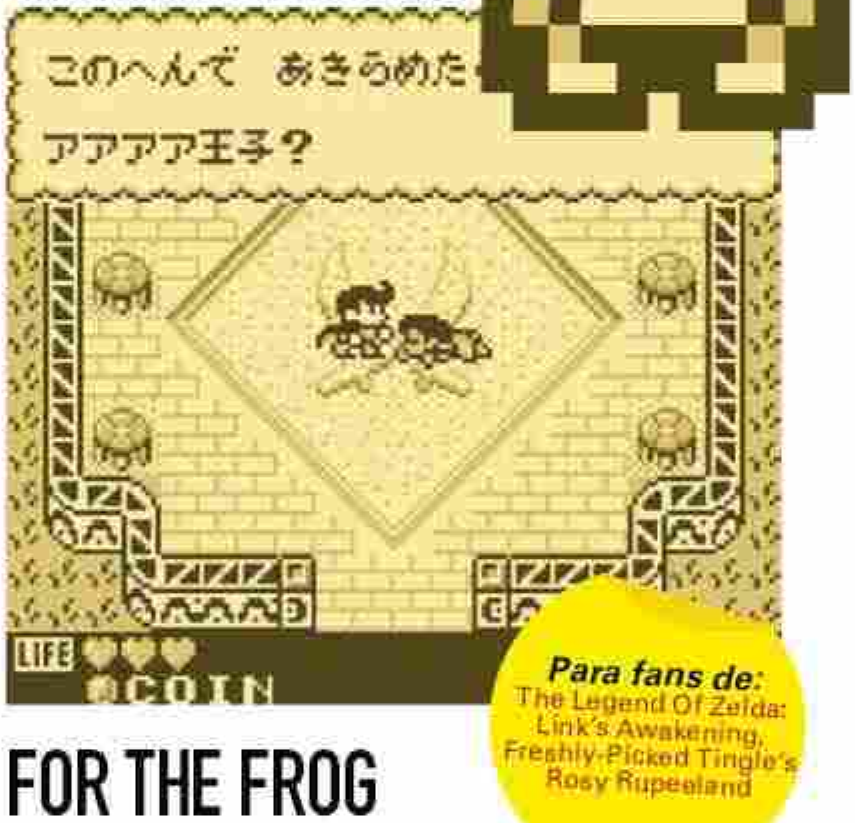


Para fans de:
The Incredible Machine, Zack & Wiki: Quest For Barbaros' Treasure

ARTHUR TO ASTAROTH NO NAZO-MAKAI-MURA: INCREDIBLE TOONS

Formato: PlayStation, Saturn **Compañía:** Capcom
Desarrollador: Capcom **Año:** 1996
Traducido por fans: No

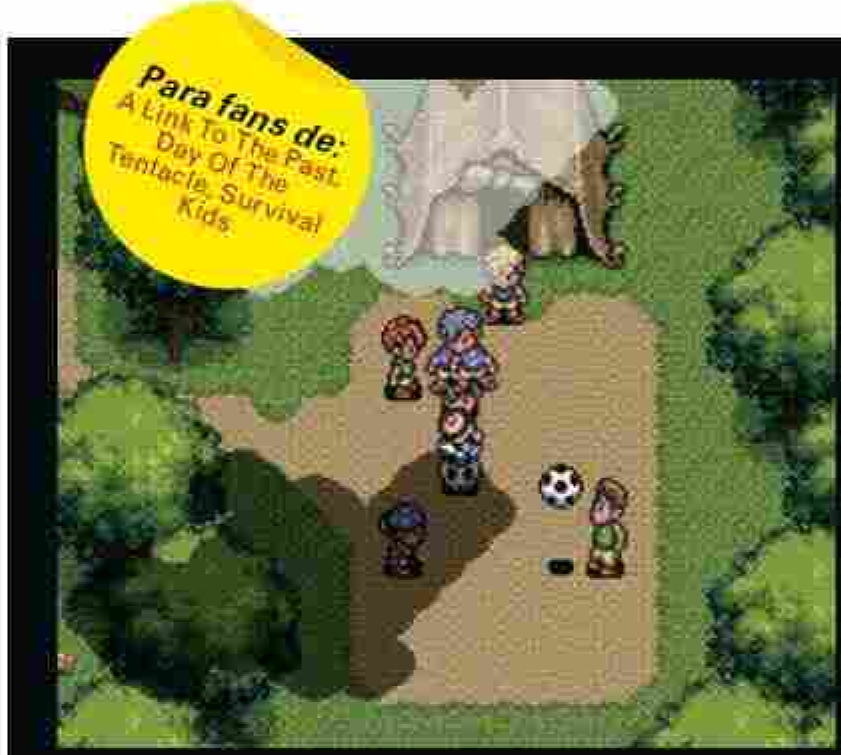
● Los jugadores de PC más talluditos recordarán con cariño a *The Incredible Machine*, una especie de invención de Rube Goldberg jugable en la que había que construir trampas y crear reacciones en cadena para completar cada puzle. Un gran juego... pero con un aspecto de lo más aburrido. En consola se pudo disfrutar de este peculiar *The Incredible Machine* protagonizado por personajes de la saga *Ghouls 'N Ghosts*. ¿A quién no le gustaría disfrutar de un maravilloso remaster?


このへんで あきらめた
アアアア王子？
LIFE ♥♥♥
COIN
Para fans de:
The Legend Of Zelda: Link's Awakening, Freshly-Picked Tingle's Rosy Rupeeland

FOR THE FROG THE BELL TOLLS

Formato: Game Boy **Compañía:** Nintendo **Desarrollador:** Nintendo **Año:** 1992
Traducido por fans: Sí

● Esta olvidada aventura para Game Boy supuestamente sirvió de base para *Link's Awakening*. La influencia es evidente, aunque hay una serie de peculiaridades que le convierten en un gran juego por derecho propio. Y gracias a una utilísima (aunque algo seca) traducción de fans, al fin podrá jugarlo todo el mundo... O al menos todo el mundo que sepa leer japonés o inglés, claro.



Para fans de: A Link To The Past, Day Of The Tentacle, Survival Kids

MARVELOUS: ANOTHER TREASURE ISLAND

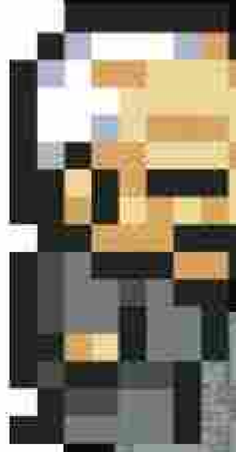
Formato: Super Famicom **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Nintendo **Año:** 1996
Traducido por fans: Sí.

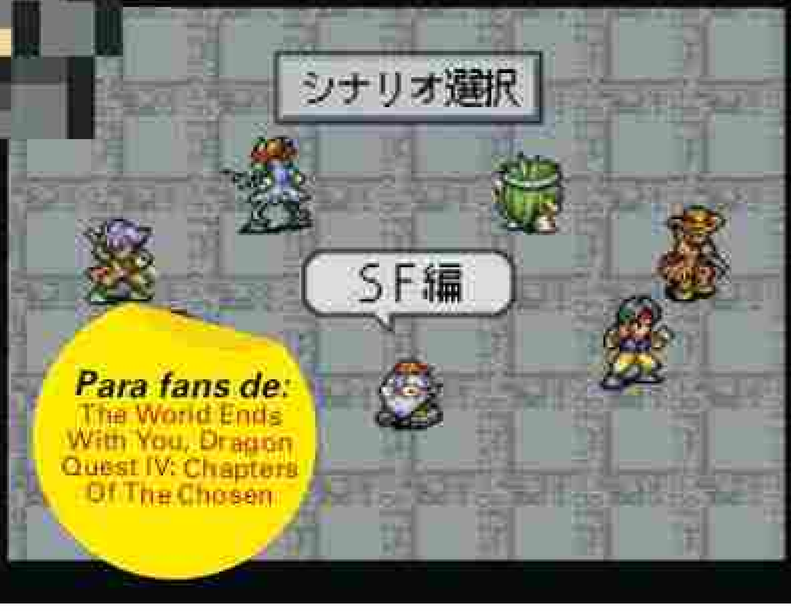
● A medio camino entre *Zelda* y *Maniac Mansion*, este sórdido RPG de Nintendo te pondrá en la piel de tres chicos y un mono durante su búsqueda de un tesoro oculto en una isla. *Marvelous* impresionó tanto a Shigeru Miyamoto que fichó a su director, Eiji Aonuma, para el desarrollo de *Ocarina Of Time*. Aonuma es considerado a día de hoy máximo responsable de la saga *Zelda*.

LIVE A LIVE

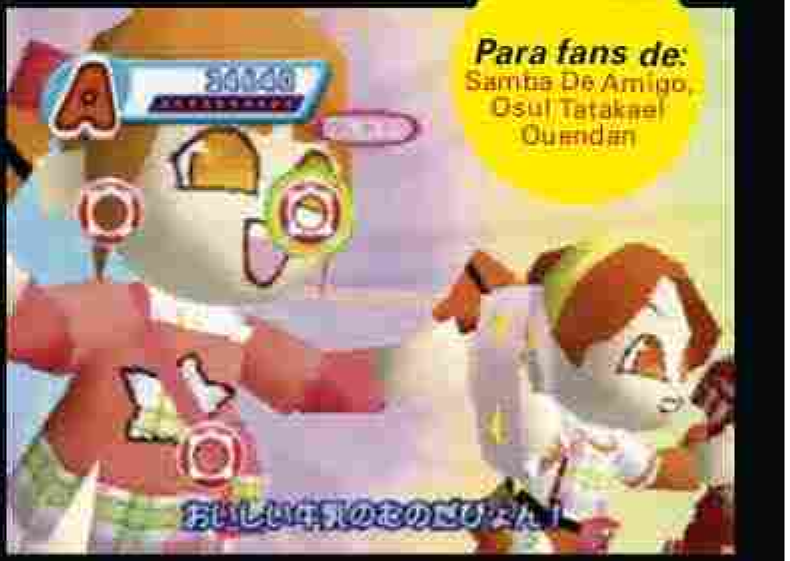
Formato: Super Famicom **Compañía:** Squaresoft
Desarrollador: Squaresoft **Año:** 1994
Traducido por fans: Sí

● Otro JRPG de lo más peculiar que se une a esta colección de joyas exclusivas para Japón. *Live A Live* es uno de los más extraños (y cortos) RPG existentes: una cadena de siete capítulos, en diferentes periodos de tiempo, que parecen no estar relacionados entre sí (y que pueden ser jugados en cualquier orden) con un apoteósico final que da sentido a todo.





Para fans de: The World Ends With You, Dragon Quest IV: Chapters Of The Chosen



Para fans de: Samba De Amigo, Osu! Tatakae! Ouendan

MINIMONI SHAKATTO TAMBOURINE

Formato: PlayStation, Arcade **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Year:** 2002
Traducido por fans No

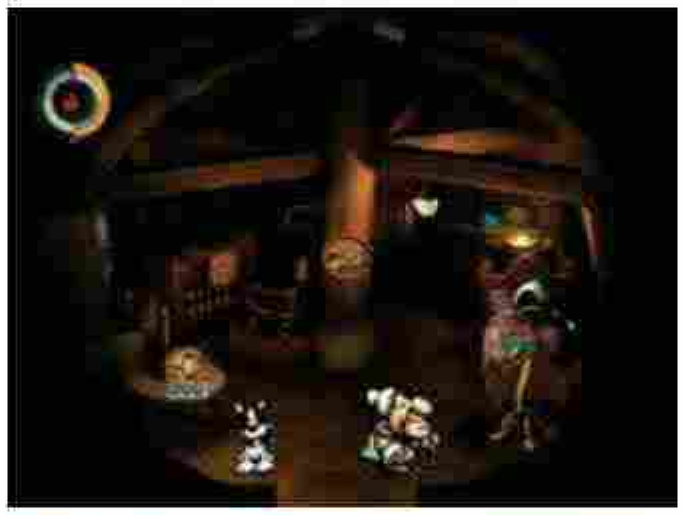
● Tus ojos no te engañan: un juego de Sega creado para PlayStation. Juego musical, sucesor de *Samba De Amigo*, con la base musical del grupo Minimoni. Sería demasiado pedir que volviese junto a su pandereta, aunque los sensores de movimiento de los mandos de nueva generación bastarían para disfrutarlo.

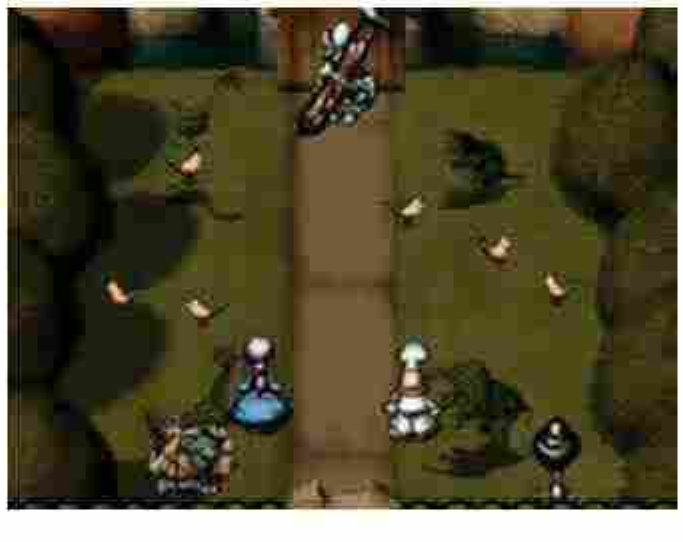
MOON: REMIX RPG ADVENTURE

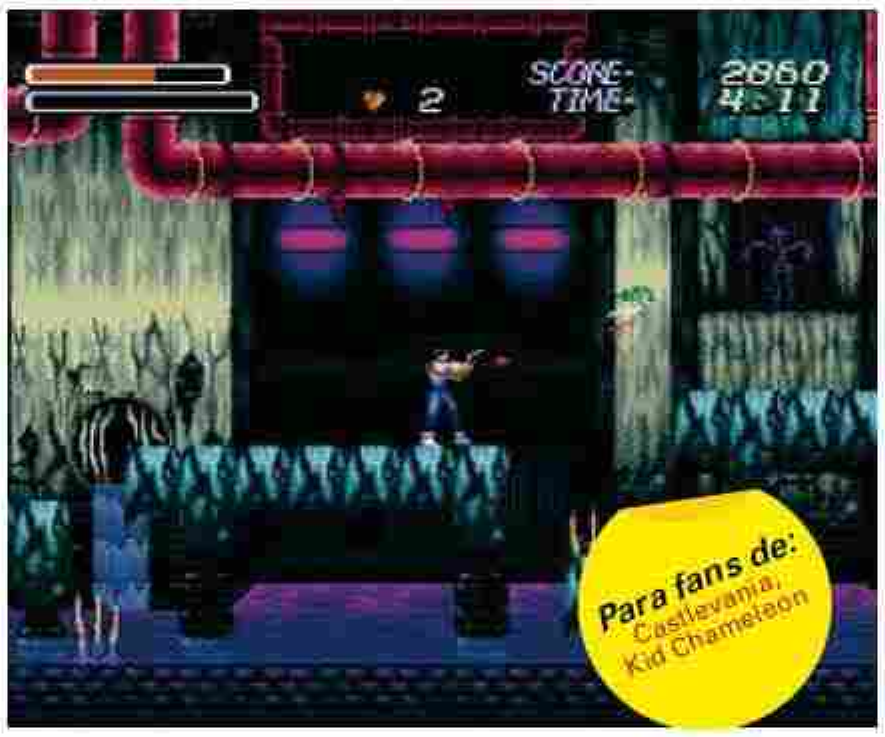
Formato: PlayStation **Compañía:** ASCII Entertainment
Desarrollador: Lovedelic **Año:** 1997
Traducido por fans: En desarrollo

● Las interpretaciones postmodernas del género RPG son algo común a estas alturas, pero *Moon* fue uno de los primeros en hacerlo y sigue siendo uno de los mejores. Encarnarás a un niño que durante una partida a una especie de *Dragon Quest* de 16 bits es transportado al mundo del juego, donde descubrirá un realista universo en el que están cansados de que desvalijes sus casas y acabes con la fauna autóctona. Tu objetivo será enmendar tus egoístas acciones. Nuestro pronóstico: remake para Switch a finales de este año.

Para fans de: Dragon Quest, Contact, Little King's Story





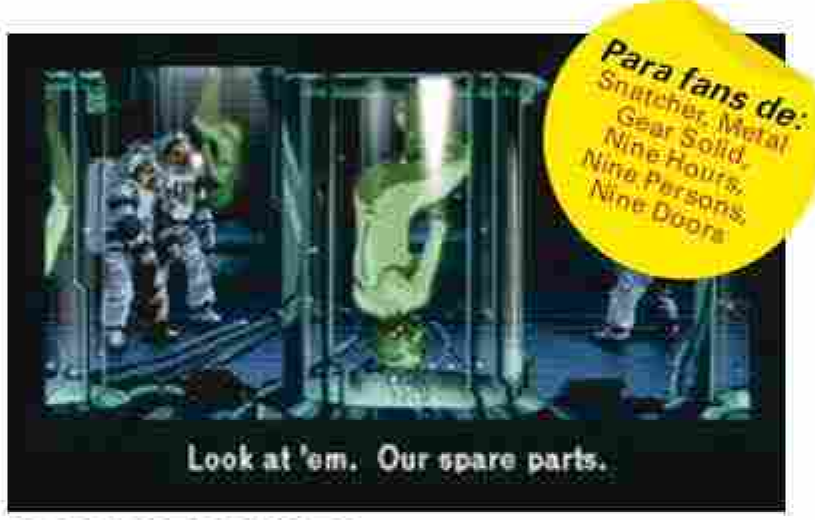


Para fans de: Castlevania, Kid Chameleon

MAJYUUOU

Formato: Super Famicom
Compañía: KSS **Desarrollador:** KSS
Año: 1995
Traducido por fans: Sí

● Comienza como un shooter lateral de lo más básico, pero la posibilidad del pequeño héroe del juego, Abel, de convertirse en diferentes monstruos con variadas habilidades lo hace muy especial. Los fans de los primeros *Castlevania* disfrutarían de lo lindo con su elevada dificultad y su peculiar estilo visual.

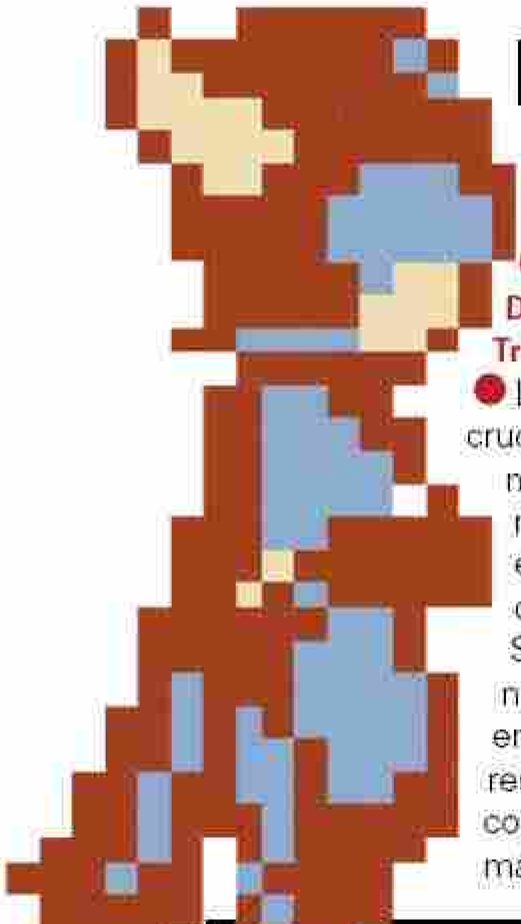

Look at 'em. Our spare parts.

Para fans de: Snatcher, Metal Gear Solid, Nine Hours, Nine Persons, Nine Doors

POLICENAUTS

Formato: PC98, 3DO, PlayStation, Saturn
Compañía: Konami **Desarr.:** Konami **Año:** 1994
Traducido por fans: Sí

● Esta secuela espiritual de *Snatcher* está considerada como la mejor visual novel de la historia, algo que podemos confirmar gracias a la genial traducción creada por los fans en 2009. ¿Por qué no podría ser lanzado oficialmente en Occidente? El género visual novel se está haciendo cada vez más popular fuera de Japón y ya hay precedentes de títulos de Kojima traducidos y lanzados años después de su creación (en este caso 16 años nada menos): *Metal Gear 2: Solid Snake de MSX2*.

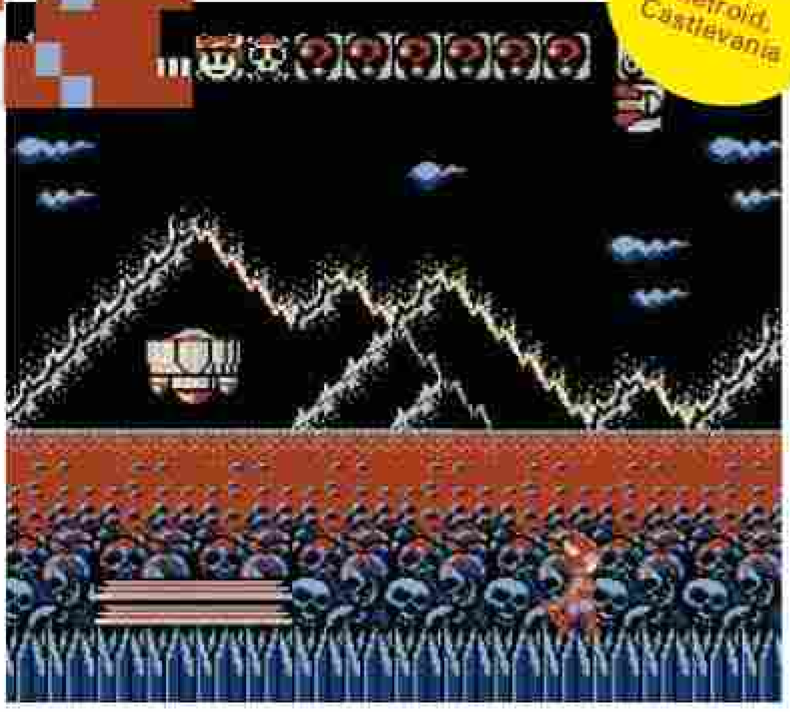


KONAMI WAI WAI WORLD

Formato: Famicom
Compañía: Konami
Desarroll.: Konami **Año:** 1988
Traducido por fans: Sí

● La obsesión de Japón por el cruce cultural empieza a impregnar nuestro mercado, aunque no tenemos claro de que éste juego, con personajes como Konami Man, Goemon, Simon Belmont y otros menos conocidos, tenga sentido en Occidente. Aún así, sigue resultando un título con una jugabilidad más que decente.

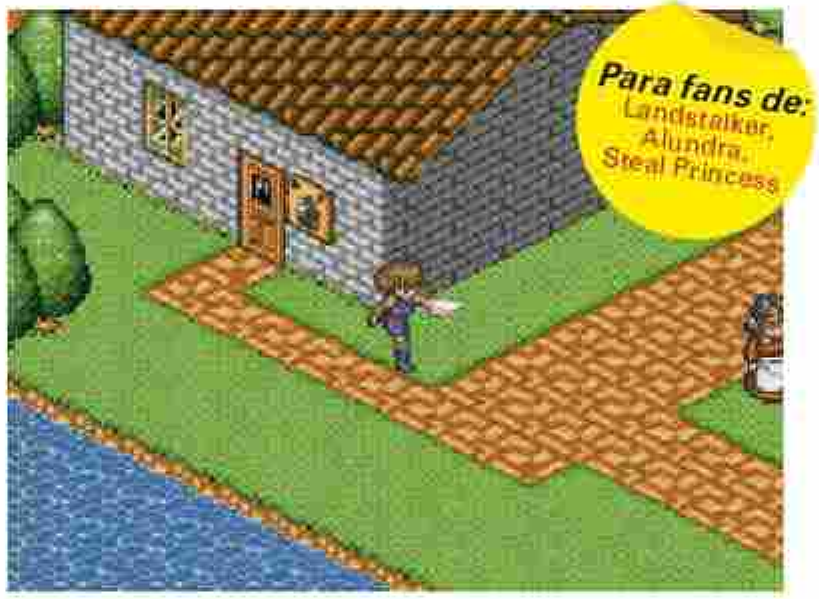
Para fans de: Toki, Metroid, Castlevania



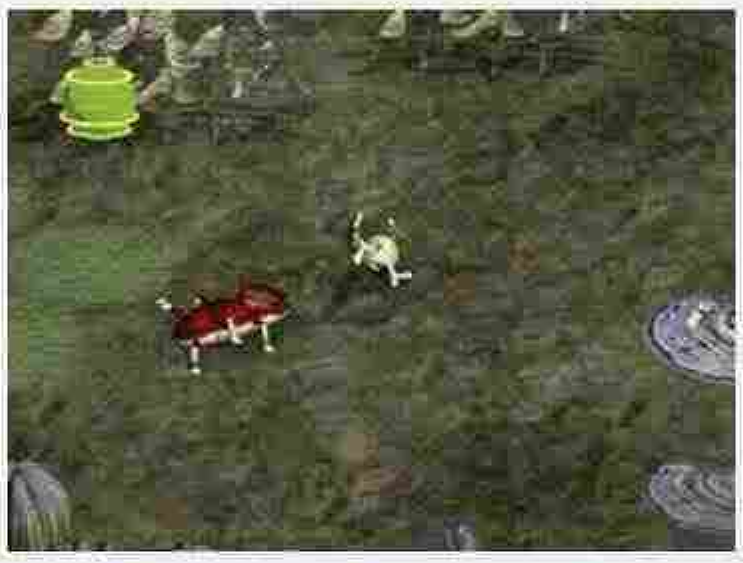
LADY STALKER

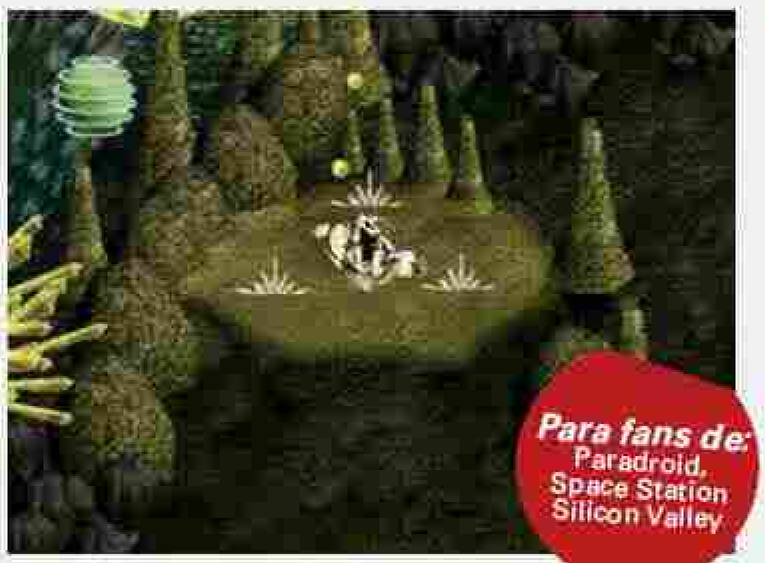
Formato: Super Famicom **Compañía:** Taito
Desarrollador: Climax Entertainment **Año:** 1995
Traducido por fans: En desarrollo

● El clásico de MD *Landstalker* posee una serie de peculiares secuelas espirituales y spin-offs como *Dark Saviour* o *Timestalkers*, todos ellos llegados a Occidente, a excepción del que posiblemente sea el mejor de todos. *Lady Stalker* eliminó las plataformas, ponía al jugador en la piel de una protagonista femenina y añadía batallas aleatorias. Que solo haya sido lanzado en Japón es una pena, aunque si algún día llega a traducirse al inglés esperamos que le cambien el título.



Para fans de: Landstalker, Alundra, Steal Princess



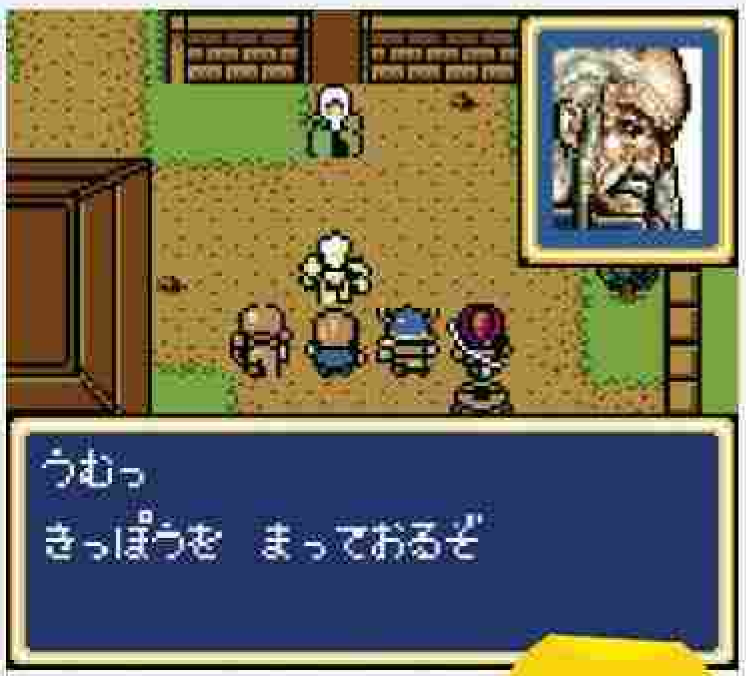


Para fans de: Paradroid, Space Station Silicon Valley

LOL: LACK OF LOVE

Formato: Dreamcast **Compañía:** ASCII Entertainment **Desarrollador:** Lovedelic
Año: 2000 **Traducido por fans:** No

● Esta original aventura te hará surgir del "caldo primigenio" e ir evolucionando hacia diferentes criaturas, mientras ayudas a otras formas de vida e intentas salvar el planeta de excavadoras intergalácticas. Su desarrollo mantiene una comunicación no verbal, adecuado para adquirirlo de importación, aunque su peculiaridad lo convertiría en un buen lanzamiento actual.



Para fans de: Shining Force, Shining Force II

SHINING FORCE: FINAL CONFLICT

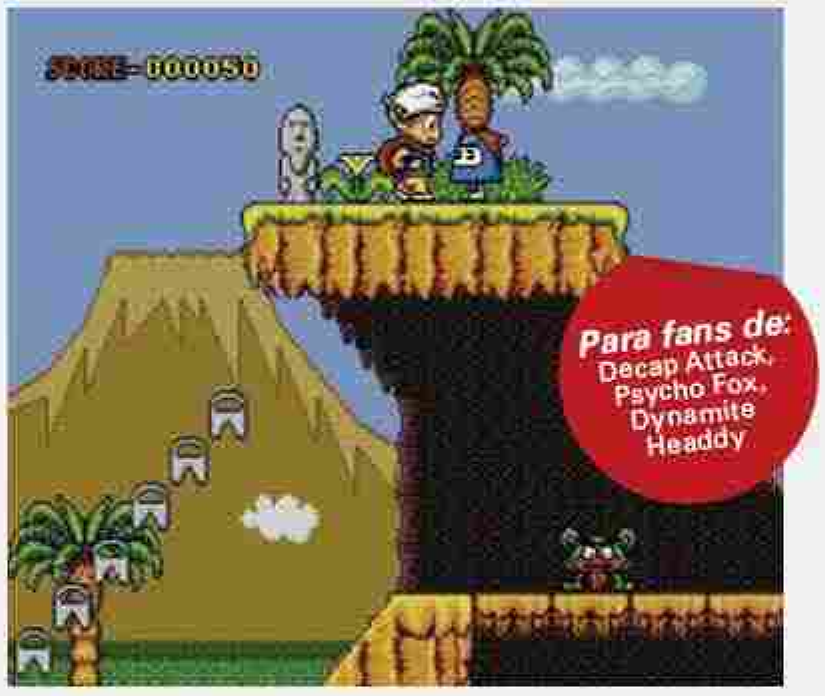
Formato: Game Gear **Comp.:** Sega
Desarrollador: Camelot Software Planning
Año: 1995 **Traducido por fans:** Sí

● Hay tres *Shining Force* en Game Gear y, aunque los dos primeros salieron de Japón (o bien en la portátil de Sega o a través de *Shining Force CD*), el tercero, el mejor, nunca llegó a Occidente. Una pena, ya que *Final Conflict* servía de puente entre las historias de los *Shining Force* de Mega Drive (que no tenían un argumento en común), uniendo a muchos de sus personajes principales en una gran aventura de corte estrategia-RPG.

MAGICAL HAT FLYING TURBO ADVENTURE

Formato: Mega Drive **Compañía:** Sega
Desarrollador: Vic Tokai **Año:** 1990
Traducido por fans: No

● Basado en un anime (lo que complicaría su lanzamiento fuera de Japón), es una colorida y alocada variación de *Decap Attack* (la versión occidental del mismo juego, aunque con diferentes diseños de personajes y niveles). Sigue siendo casi imposible verlo lanzado oficialmente en Occidente, pero seguimos soñando.

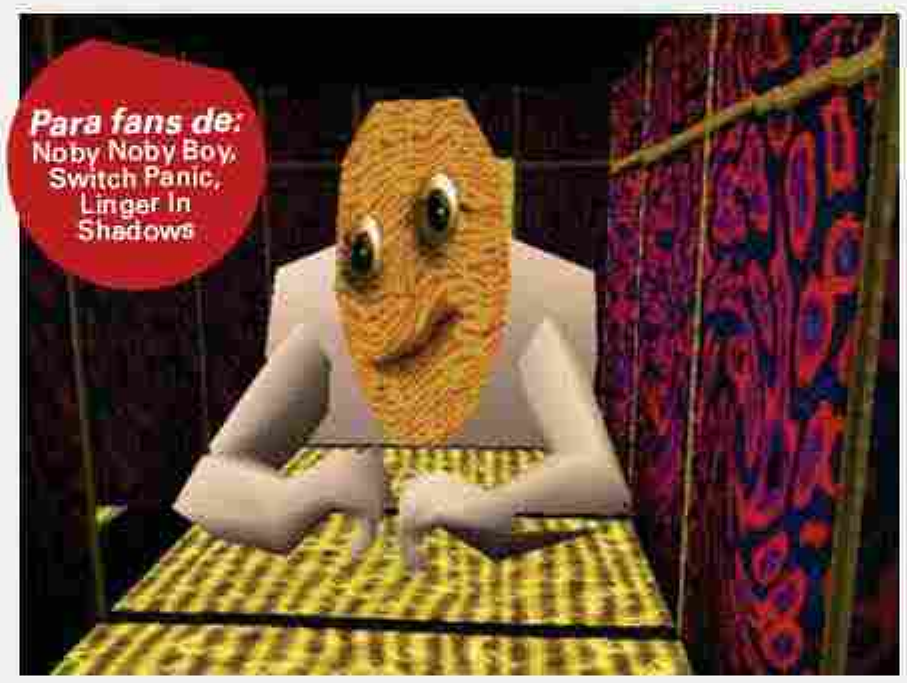


Para fans de: Decap Attack, Psycho Fox, Dynamite Headdy

LSD: DREAM EMULATOR

Formato: PlayStation **Compañía:** Asmik Ace
Desarroll.: OutSide Directors Company **Año:** 1998
Traducido por fans: No

● Paisajes de ensueño y una jugabilidad sin objetivos es lo que diferencia principalmente a *LSD* de cualquier otro título de finales de los noventa. Aunque sus gráficos no han envejecido bien, el juego es tan raro que cualquier aficionado debería probarlo. Por desgracia, lo más cerca de llegar a Occidente que ha estado *LSD* ha sido a través de la portada del disco *Relaxer* de alt-J.



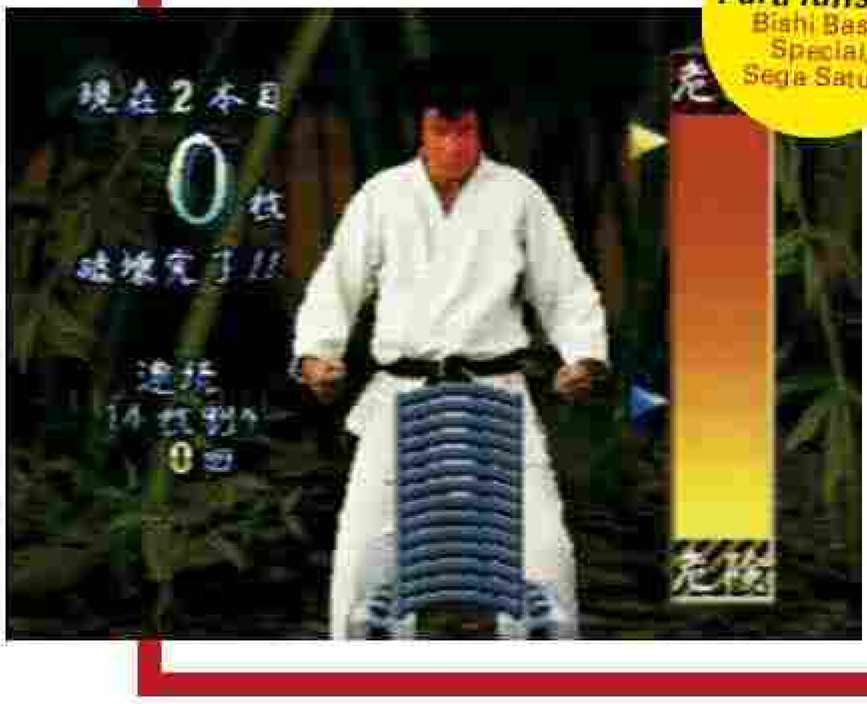
Para fans de: Noby Noby Boy, Switch Panic, Linger In Shadows

SEGATA SANSHIRO SHINKENYUGI

Formato: Saturn **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 1998
Traducido por fans: No

● Segata Sanshiro, para el que no lo sepa, fue una especie de mascota de Sega a finales de los 90 que aparecía en anuncios en la tele japonesa y gritaba: "¡Tienes que jugar con Sega Saturn!". No demasiada gente siguió su consejo, pero su personaje resultó lo suficientemente carismático como para protagonizar su propia colección de mini-juegos. *Segata Sanshiro Shingenyuki* es otra de esas locuras que solo Sega es capaz de crear.

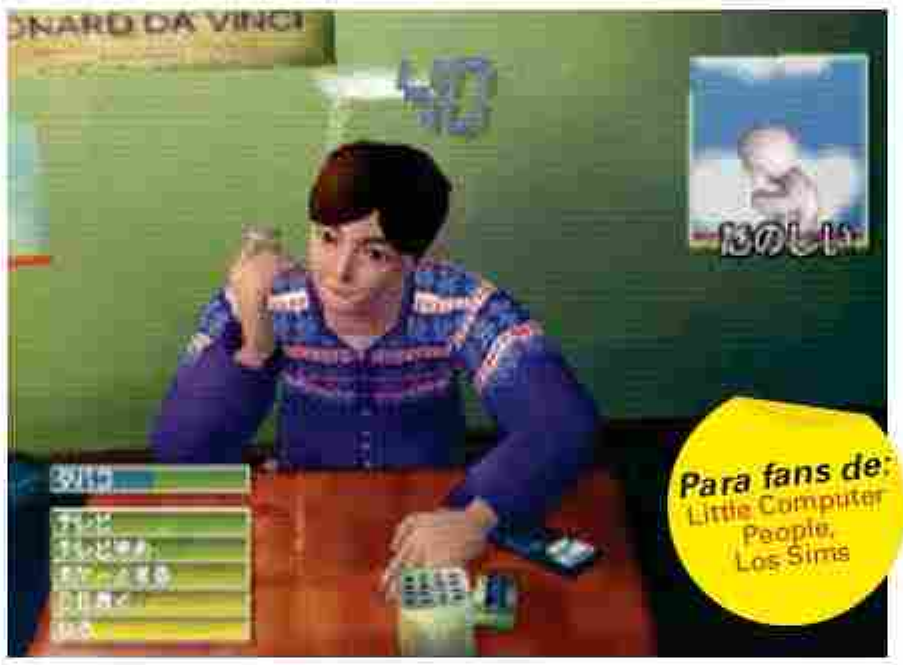
Para fans de: Bishi Bashi Special, Sega Saturn



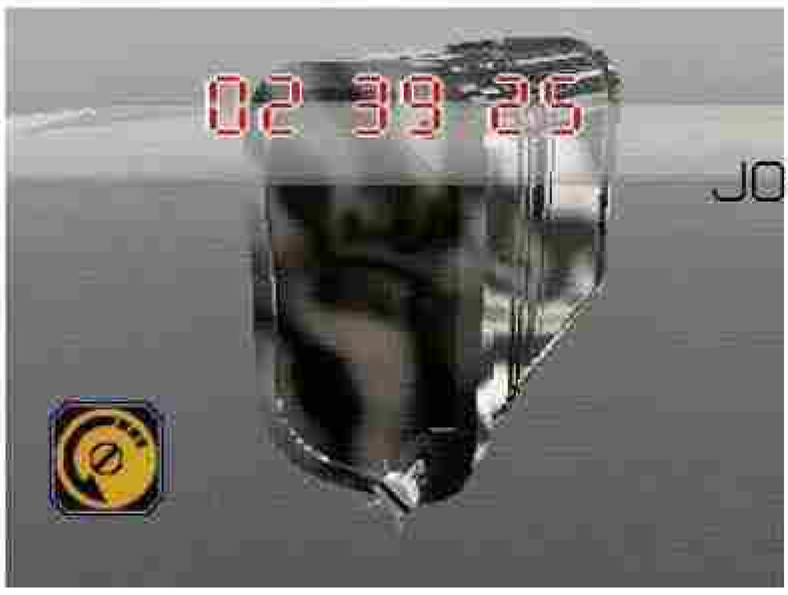
ROOMMANIA #203

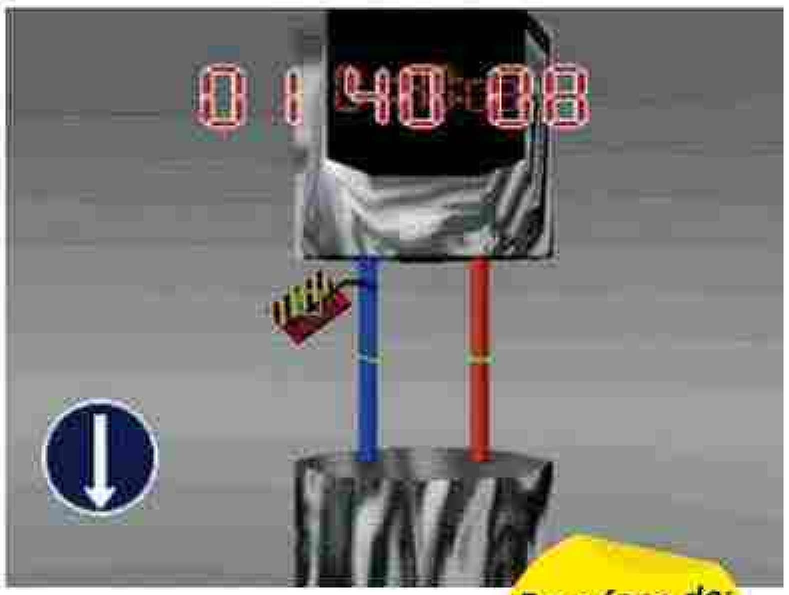
Formato: Dreamcast, PlayStation 2 **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 2000
Traducido por fans: No

● Los títulos extravagantes e indescriptibles como este son la principal razón por la que Dreamcast resultó, al mismo tiempo, un fracaso comercial y un éxito entre la crítica especializada. El juego se desarrolla en una única sala y tu tarea consistirá en completar misiones manipulando la habitación para controlar de forma indirecta la vida del protagonista. Es un juego "rarito", pero su jugabilidad experimental era lo más espectacular que hizo Sega en su época de auto-destrucción.



Para fans de: Little Computer People, Los Sims



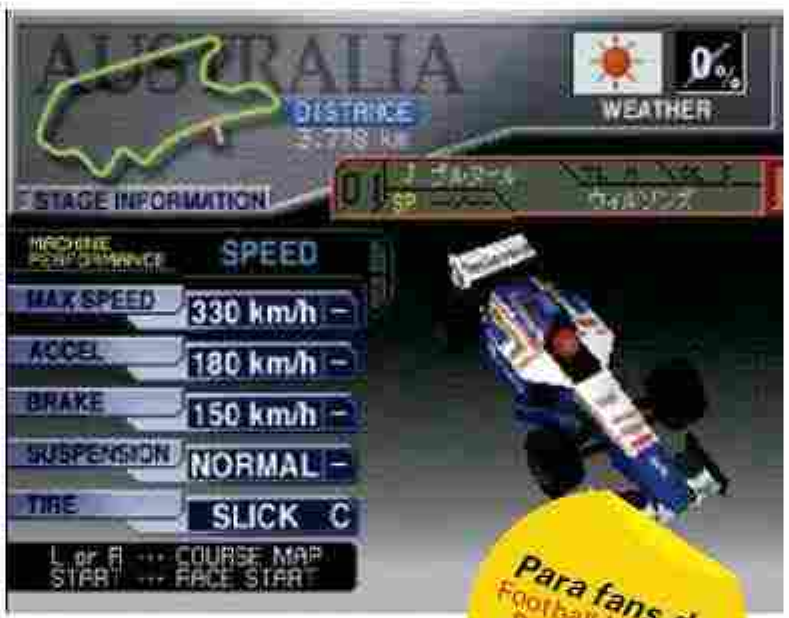


SUZUKI BAKUHATSU

Para fans de: Trauma Centre: Under The Knife, Smart Bomb, Professor Layton

Formato: PlayStation **Comp.:** Enix
Desarrollador: Enix **Año:** 2000
Traducido por fans: No

● También conocido como "el juego de la bomba" para los que no dominan el japonés. *Suzuki Bakuhatsu* plantea una serie de desafíos en los que tendremos que desactivar bombas (incluyendo una naranja sospechosa y la Luna), con la ayuda de una serie de herramientas como engranajes, cables y tornillos. El "tictac" del reloj pondría nervioso a más de uno a estas alturas de la vida.

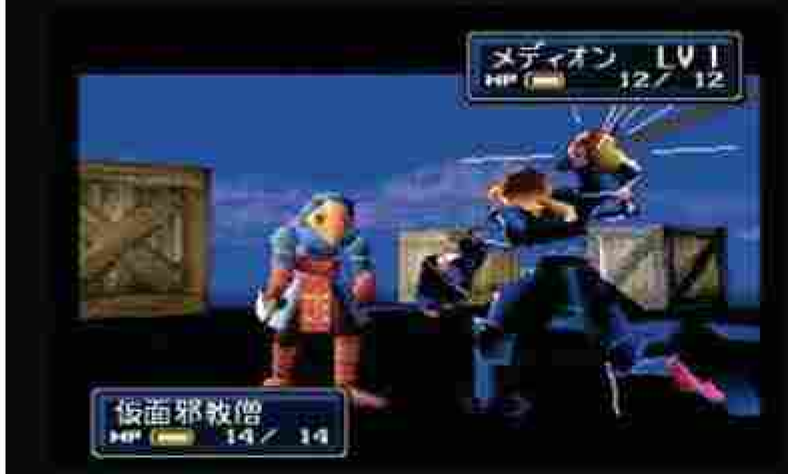


Para fans de: Football Manager, Derby Owners Club

TACTICS FORMULA

Formato: Saturn **Comp.:** Sega **Desarroll.:** Aki Corp
Año: 1997 **Traducido por fans:** No

● Clasificado en su portada como juego de mesa, *Tactics Formula* se acerca más a… realmente no tenemos ni idea de a qué genero pertenece, aunque seguro que no es un juego de mesa. Es una especie de juego de estrategia de Formula 1, en el que programas el trayecto y las rutinas de IA para tu vehículo y luego ves cómo se desenvuelve en la carrera sin ejercer control directo. Es una especie de cruce entre *Football Manager* y un simulador de carreras de caballos… o algo así. Si estuviera en inglés sería más fácil de describir.

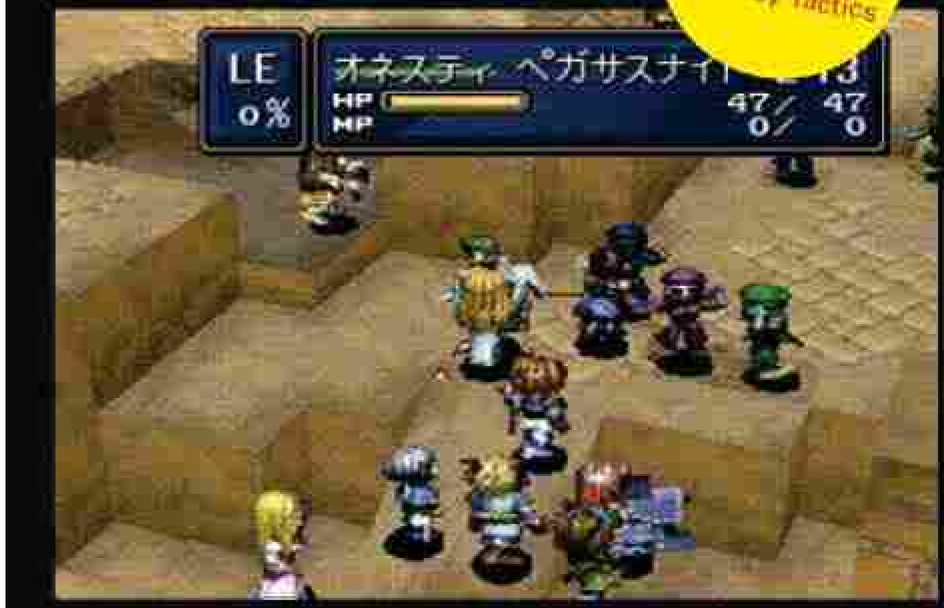


SHINING FORCE III

Formato: Saturn **Compañía:** Sega
Desarrollador: Camelot **Año:** 1998
Traducido por fans: Sí

● Podrías pensar que *Shining Force III* llegó a lanzarse en Occidente, aunque no lo hizo "del todo". Solo la primera de sus tres partes salió de Japón y acababa en un 'cliffhanger' que dejó a los fans totalmente desconcertados. Los dos capítulos restantes no solo concluían la historia, también permitían participar en los eventos de la primera parte pero desde el punto de vista del oponente. Aunque solo sea por el giro narrativo merece ser traducido y lanzado fuera de Japón.

Para fans de: Shining The Holy Ark, Final Fantasy Tactics

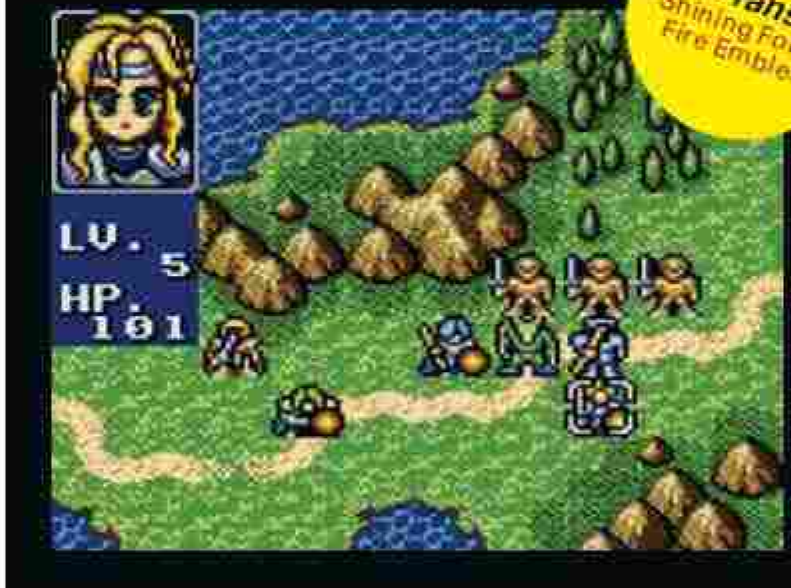


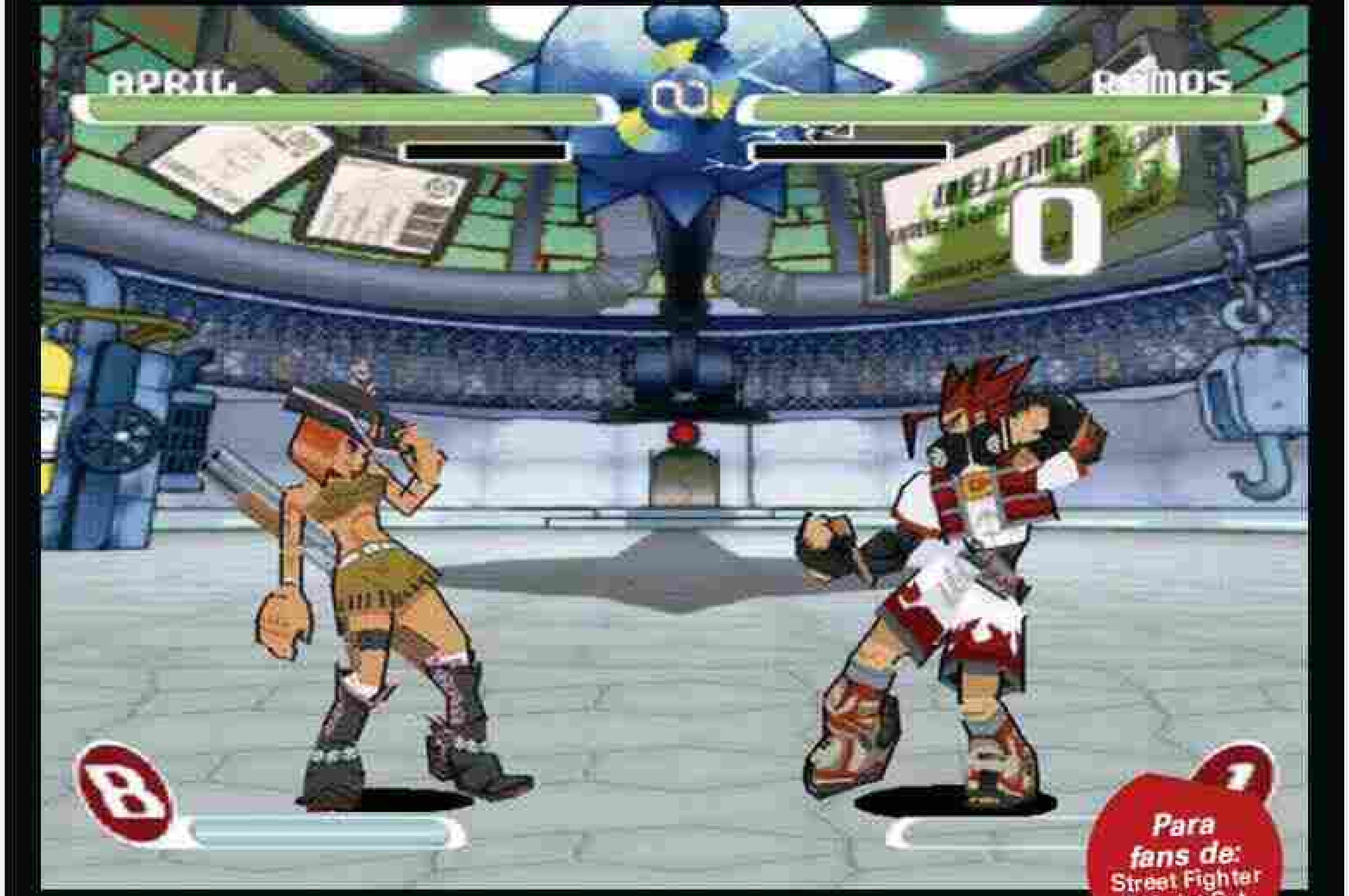
ROYAL STONE

Formato: Game Gear **Compañía:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 1995
Traducido por fans: Sí

● Nosotros tampoco teníamos ni idea de que existiera una secuela de *Crystal Warriors*… date por informado. Otro juego sorprendentemente maduro para ser de portátil (con elementos como 'perma-muerte' y enfrentamientos de tipo elemental), otro gran juego de estrategia para Game Gear. ¿Quién lo iba a imaginar? ▶

Para fans de: Shining Force, Fire Emblem





Para fans de: Street Fighter EX, Jet Set Radio

SLAP HAPPY RHYTHM BUSTERS

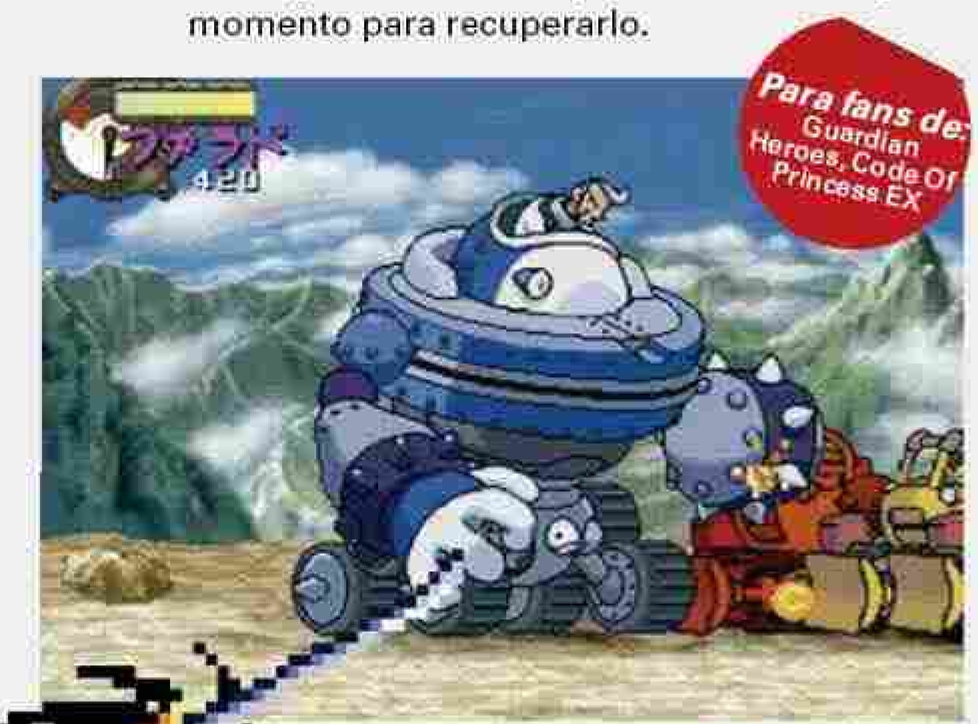
Formato: PlayStation **Compañía:** ASK **Desarrollador:** Polygon Magic
Año: 2000 **Traducido por fans:** No

● ¿Creías que *Jet Set Radio* fue el primer juego con gráficos cel-shading? Está empatado con el peculiar juego de lucha de Polygon Magic, ya que salieron el mismo día. Fusionar el género musical y el de la lucha, con secuencias de movimientos propias de *Dance Dance Revolution* durante los supers, es su principal atractivo.

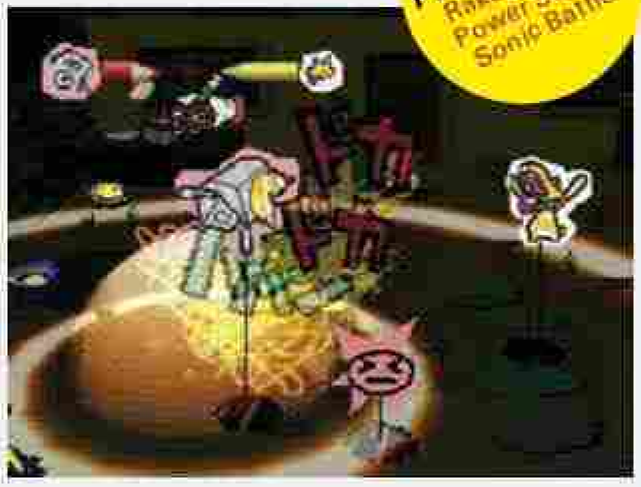
PANZER BANDIT

Formato: PlayStation **Compañía:** Banpresto
Desarrollador: Fill-In Cafe **Año:** 1997
Traducido por fans: No

● Aclamado por muchos como el mejor juego de lucha de scroll lateral de PlayStation (*Fighting Force* o *Time Commando* lo ponían fácil), *Panzer Bandit* es la respuesta en la consola de Sony a *Guardian Heroes,* aunque sin los elementos de RPG. Un éxito olvidado en un género casi desaparecido; es el mejor momento para recuperarlo.



Para fans de: Guardian Heroes, Code Of Princess EX

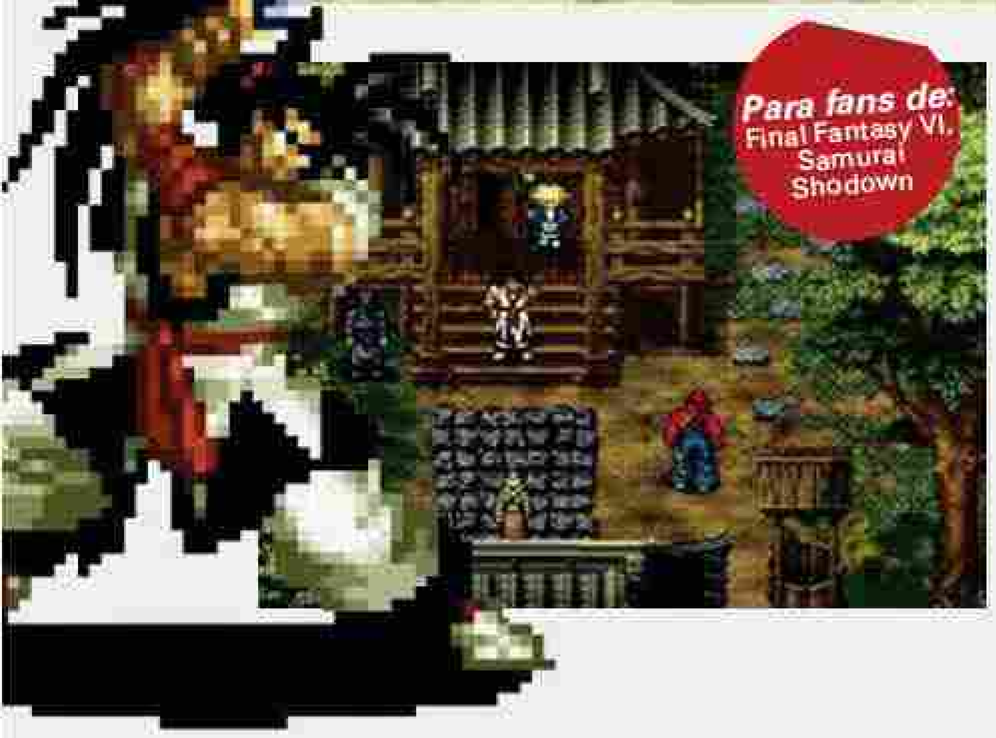


Para fans de: Rakuga Kids, Power Stone, Sonic Battle

RAKUGAKI SHOWTIME

Formato: PlayStation **Compañía:** Enix
Desarrollador: Treasure **Año:** 1999
Traducido por fans: No

● Al igual que otros títulos retro artísticamente ambiciosos, este peculiar juego de lucha de Treasure no termina de entrar por los ojos. Si os decimos que el precio de una edición física del juego supera la centena, seguro que aumentan las ganas de jugar a esta pequeña lección de historia digital. Está disponible en la PS Store japonesa, así que su llegada a Occidente no es descabellada.

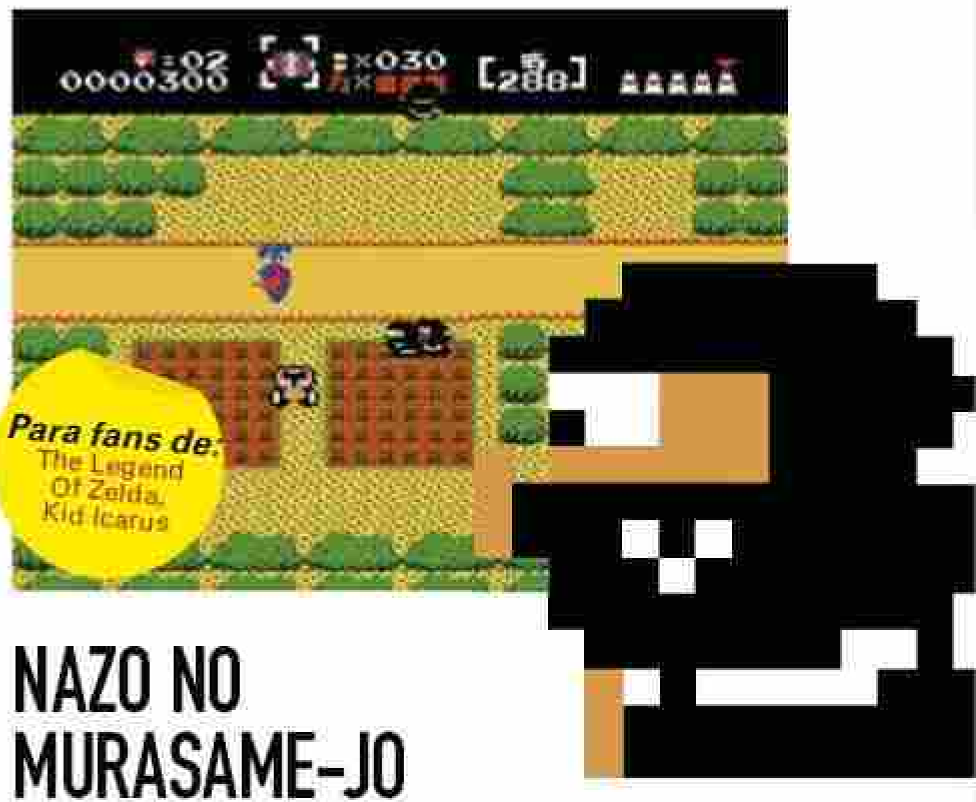


Para fans de: Final Fantasy VI, Samurai Shodown

SAMURAI SHODOWN RPG

Formato: Neo Geo CD, PlayStation, Saturn
Compañía: SNK **Desarrollador:** SNK **Año:** 1997
Traducido por fans: En desarrollo

● Haohmaru y sus amigos cambian la lucha 2D por el RPG con combates por turnos en una aventura con inmensos textos. La elección de personajes y la integración de movimientos especiales funcionan muy bien, aunque su traducción debe ser una ardua tarea. De hecho, el proyecto de traducción comenzado por fans lleva tiempo estancado.

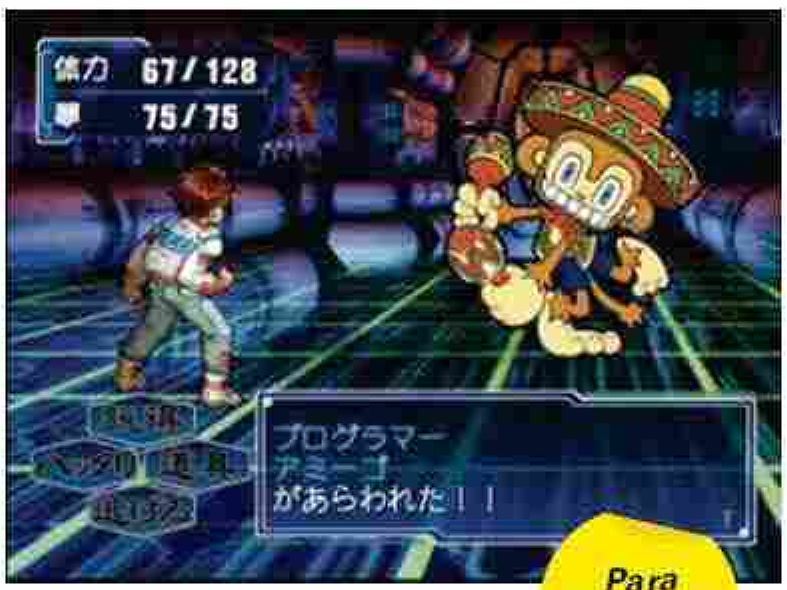


Para fans de: The Legend Of Zelda, Kid Icarus

NAZO NO MURASAME-JO

Formato: Famicom Disk System, GBA
Compañía: Nintendo **Desarrollador:** Nintendo
Año: 1986 **Traducido por fans:** Sí

● Este colega de *Zelda* y *Metroid* nunca tuvo secuela, aunque su condición de obra de culto le ha otorgado referencias en juegos como *Super Smash Bros.*, *Captain Rainbow*, *Pikmin 2*, *WarioWare DIY* y *Samurai Warriors 3*, haciendo que en Occidente nos preguntásemos si era bueno. La respuesta: Lo era. Lo que al principio parece un clon de *Zelda* acaba convertido en un arcade repleto de acción con una combinación de ataques de espada y shurikens al estilo *Shinobi*. Incluye una buena cantidad de secretos con el sello Nintendo que hacen de él uno de los grandes clásicos olvidados de la compañía nipona.

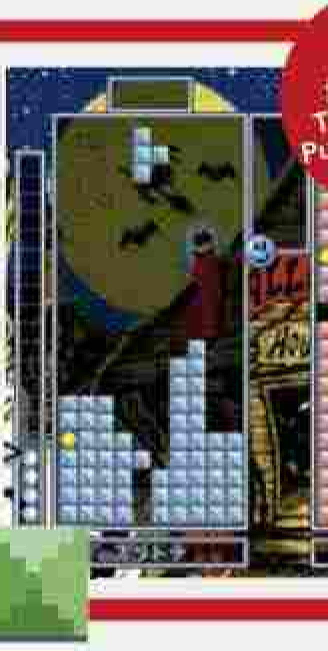


Para fans de: Sega

SEGAGAGA

Formato: Dreamcast **Comp.:** Sega
Desarrollador: Sega **Año:** 2001
Traducido por fans: No

● Durante 2001, con las arcas de Sega en mínimo histórico, la dirección de la compañía apostaba por una nueva era de producción third-party, mientras sus chiflados desarrolladores se aferraban a locas ideas. *Segagaga* formulaba una sencilla pregunta a los fans de la compañía: "¿Qué habrías hecho tú de forma diferente?". En el juego tendrás que mantener a flote una Sega que comienza a hacer aguas, pero no era un aburrido simulador de negocios, es una auto-parodia que combinaba personal frustrado de Sega con mascotas trasnochadas, culminando en una batalla épica contra el hardware del pasado de la compañía. Una incomprendida obra de arte, una gran experiencia para cualquier que tenga un mínimo de interés en la historia de los videojuegos.


Para fans de: Tetris, Super Puzzle Fighter II Turbo

TETRIS BATTLE GAIDEN

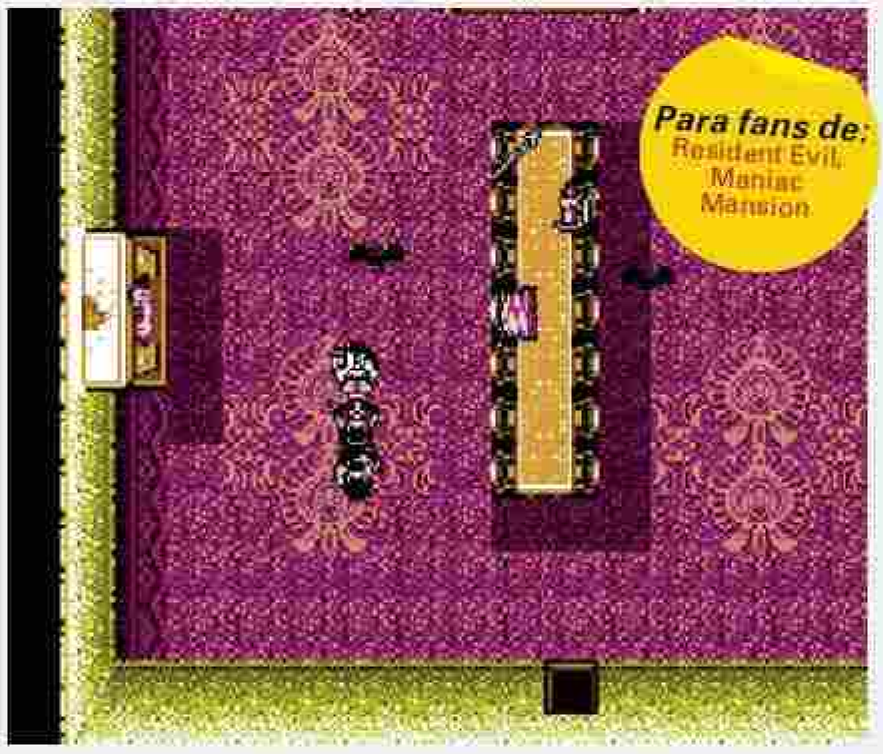
Formato: SFC **Comp.:** Bullet Proof Software
Desarrollador: In-house **Año:** 1993
Traducido por fans: No

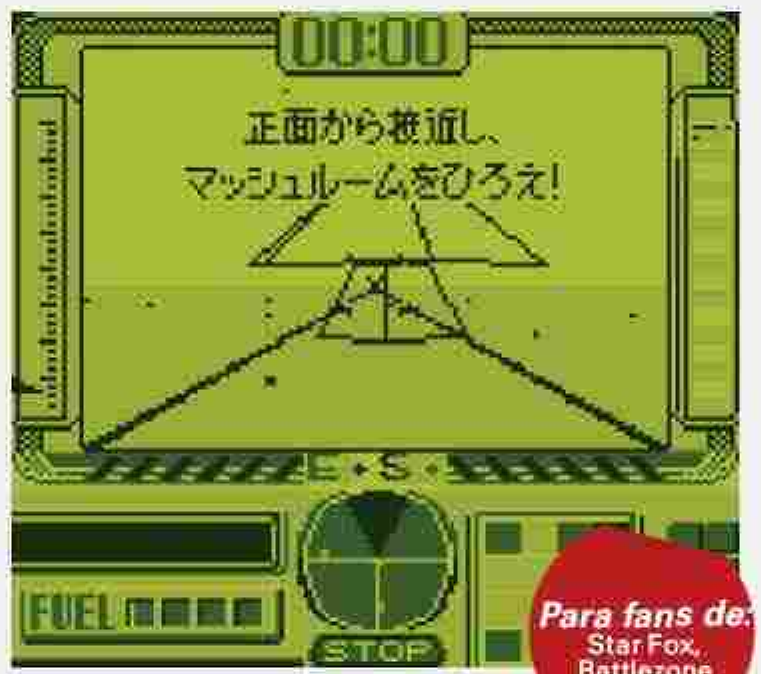
● Considerando su simplicidad, el tiempo ha demostrado que es fácil desarrollar un *Tetris* "malo". Esta variante competitiva no lo es, ni mucho menos, con ideas maravillosas como la aparición de piezas compartida y sus geniales mecánicas de ataque y defensa.

SWEET HOME

Formato: Famicom **Compañía:** Capcom
Desarrollador: Capcom **Año:** 1989
Traducido por fans: Sí

● Conocido como el juego en el que se inspiró Mikami para crear *Resident Evil*, *Sweet Home* es un survival horror en miniatura, con unos simpáticos gráficos de Famicom que a día de hoy aún pueden llegar a dar miedo. La jugabilidad es muy diferente a la de *Resident Evil*, con una mayor presencia de mecánicas de aventura gráfica. Cualquiera que haya jugado a la traducción hecha por fans estará de acuerdo con nosotros: no sacarlo de Japón fue un auténtico drama.


Para fans de: Resident Evil, Maniac Mansion



Para fans de: Star Fox, Battlezone

X

Formato: Game Boy **Compañía:** Nintendo
Desarrollador: Argonaut Software **Año:** 1992
Traducido por fans: No

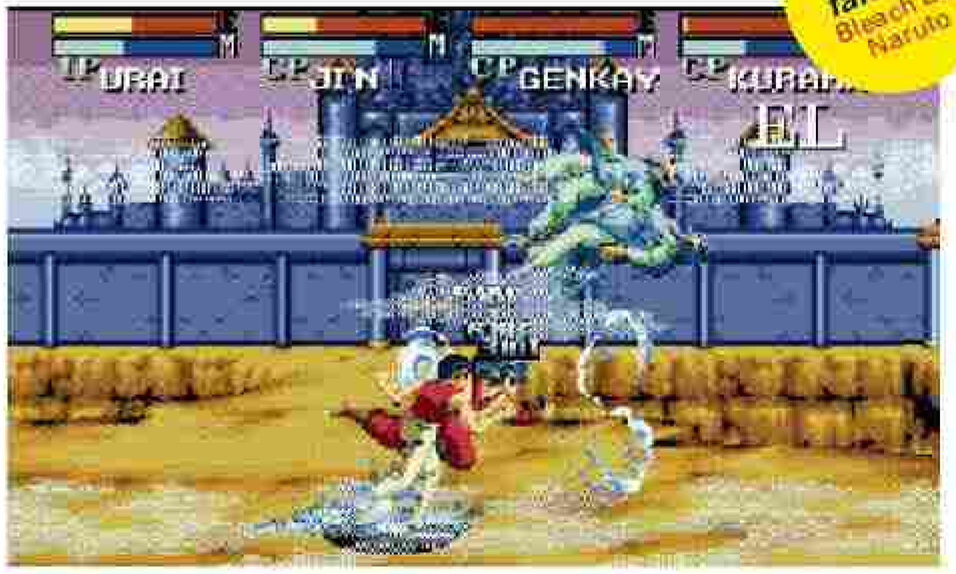
● A pesar de haber sido creado por dos diseñadores británicos, este impresionante título de Game Boy nunca salió de Japón. La forma en la que Dylan Cuthbert y Giles Goddard consiguieron generar un motor 3D completo en Game Boy impresionó tanto a Nintendo que contrataron a Argonaut para producir el chip Super FX y les pidieron el desarrollo de *Star Fox*. Una secuela no oficial, *3D Space Tank*, fue lanzada por Q-Games (compañía de Cuthbert) en 2010 para DSiWare.

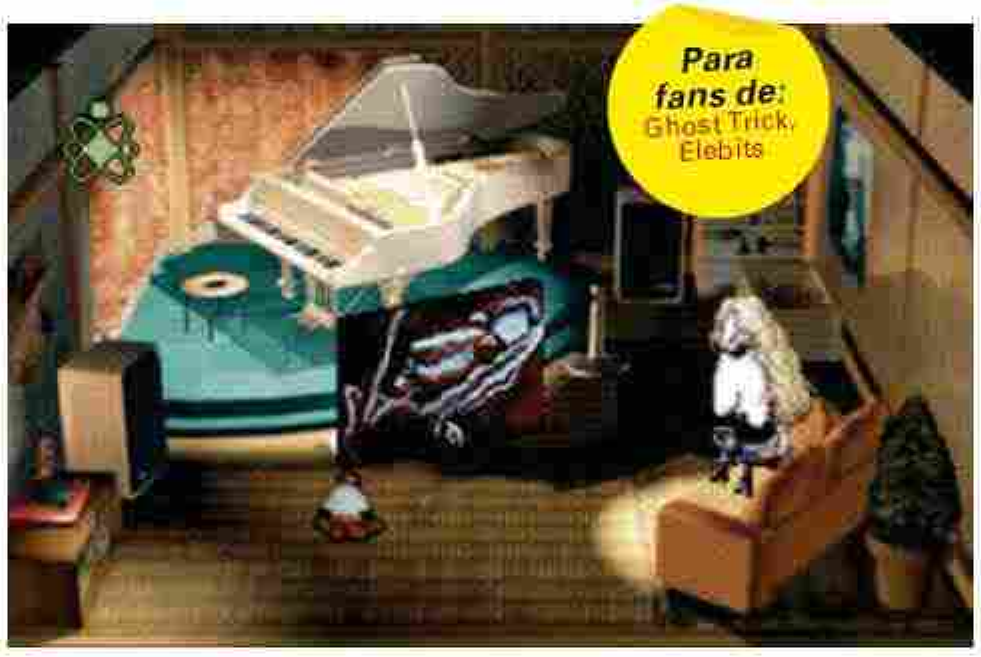
YU YU HAKUSHO: MAKYO TOITSUSEN

Formato: Mega Drive **Compañía:** Sega **Desarrollador:** Treasure
Año: 1994 **Traducido por fans:** Sí

● Este lanzamiento de Treasure unió la innovación tecnológica, inconfundible marca de la casa, a la licencia del anime de *Yu Yu Hakusho*, dando lugar a un dinámico juego d lucha que recreaba a la perfección el frenético ritmo de la serie. Por desgracia, el tema de las licencias impidió que el juego saliera de Japón y es bastante complicado que podamos llegarlo a ver en Occidente de forma oficial.

Para fans de: Bleach DS, Naruto

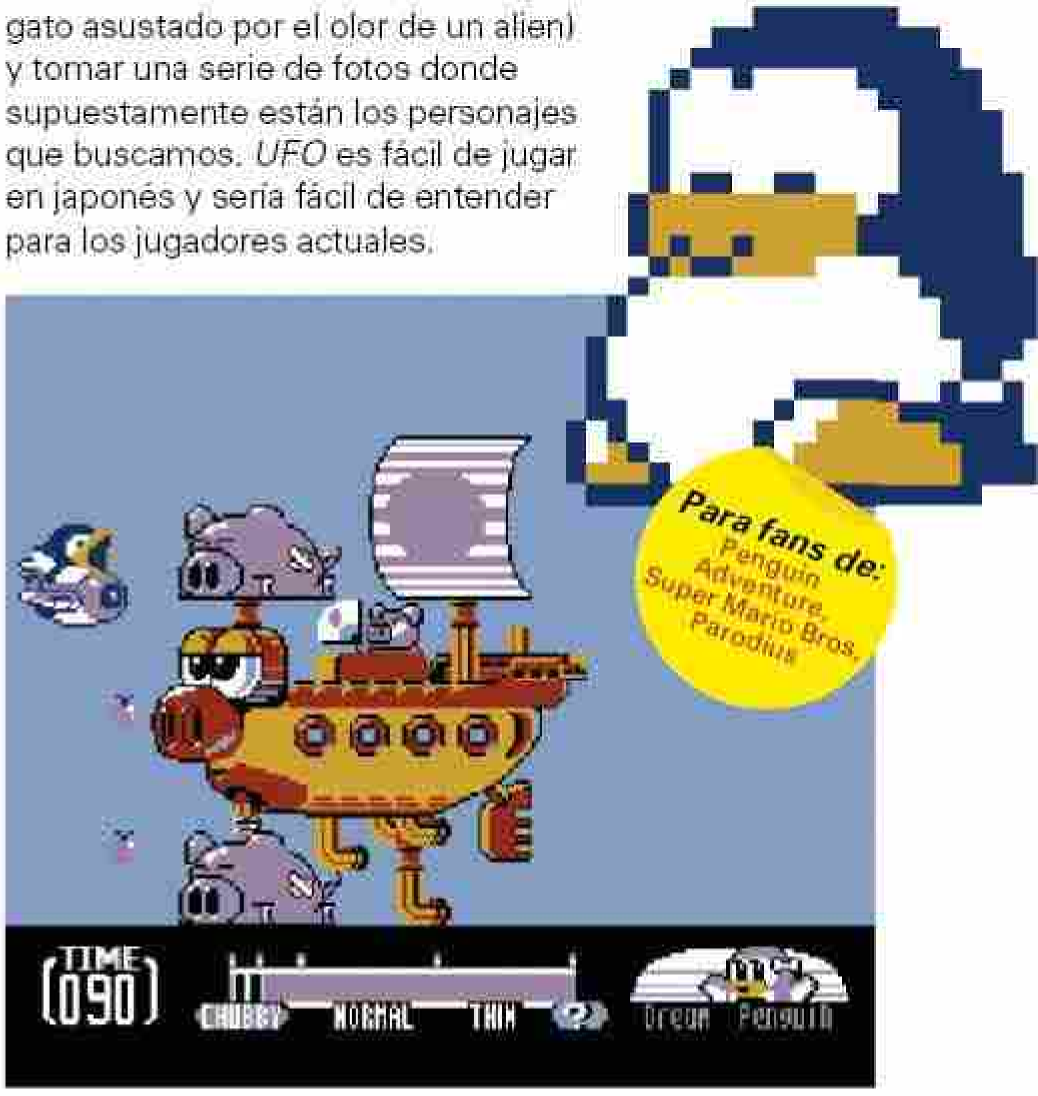



Para fans de: Ghost Trick, Elebits

UFO: A DAY IN THE LIFE

Formato: PlayStation **Compañía:** ASCII Entertainment **Desarrollador:** Lovedelic **Año:** 1999
Traducido por fans: No

● Esta estrafalaria aventura te pondrá en la piel de un pequeño alien, cuyo objetivo será localizar a otros 50 aliens perdidos en un complejo de apartamentos. La clave es que son invisibles. Para encontrar a tus "compatriotas" deberás examinar minuciosamente el edificio: cambios en el entorno, un comportamiento inusual de los residentes (como por ejemplo, un gato asustado por el olor de un alien) y tomar una serie de fotos donde supuestamente están los personajes que buscamos. *UFO* es fácil de jugar en japonés y sería fácil de entender para los jugadores actuales.



Para fans de: Penguin Adventure, Super Mario Bros, Parodius

YUME PENGUIN MONOGATARI

Formato: Famicom **Compañía:** Konami **Desarroll.:** Konami **Año:** 1991 **Traducido por fans:** Sí

● A pesar de haber rescatado a la princesa, el amor de su vida, en *Penguin Adventure*, Penta, la simpática mascota de Konami, no lo iba a pasar bien en su siguiente juego. En *Yume Penguin Monogatari* Penta tiene sobrepeso y la princesa le ha abandonado por un rival rico y estiloso. Para recuperar a la princesa, tendrá que correr para perder peso, mientras su rival envía enemigos que, literalmente, lanzan comida a su boca, poniéndole las cosas difíciles al pobre pingüino.

CÓMO SE HIZO

Nosferatu

THE VAMPYRE

Después de que Graham Stafford dividiera a la crítica con NEXOR, la licencia de una película le dio la oportunidad de reutilizar su motor isométrico. Retro Gamer habla con Graham para saber cómo adaptó todo un clásico del horror: Nosferatu

TEXTO DE RORY MILNE

LOS DATOS

- **COMPAÑÍA:** PIRANHA
- **DESARROLL.:** GRAHAM STAFFORD, DAVID FISH
- **LANZAMIENTO:** 1986
- **SISTEMA:** AMSTRAD CPC, VARIOS
- **GÉNERO:** AVENTURA

Aunque ya eran conocidos por su software educativo, Macmillan Software creó en 1986 una división enfocada a juegos: Piranha. Para una de sus primeras producciones optaron por una adaptación cinematográfica, pero la casa matriz se opuso a seguir la tendencia habitual de licenciar éxitos de taquilla, tal y como nos explica el ex-director de Design Design, Graham Stafford. "Hicimos dos o tres juegos para Piranha", recuerda, "y uno de ellos fue *Nosferatu The Vampyre*, que yo programé. No tengo ni idea de por qué Piranha eligió esa licencia, aparte de por ser conocida. Pero creo que fue para tantear un terreno por entonces dominado por Ocean".

A pesar de su cautela, en Piranha estaban muy interesados en *Nosferatu*, y sugirieron retomar la estética y la mecánica del anterior juego de Graham: *NEXOR*. "Aquel era un juego de puzles, y creo que en Piranha buscaban un juego más narrativo. Pero una gran parte del código de *Nosferatu* era simular al de *NEXOR*, así que el artista David Fish y pudimos dedicar la mayor parte del tiempo en trabajar en la apariencia del juego y sus mecánicas".

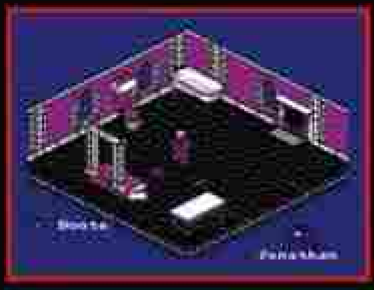
La mecánica de *Nosferatu* destacaba por proponer desafíos a medida, como la perfecta colocación de una escalera en una biblioteca para acceder a una habitación superior. "Como teníamos tiempo para crear los elementos del juego en lugar de su marco, nos permitimos el lujo de hacer dos o tres mecánicas muy específicas para ciertas parte de la historia", recuerda Graham, "y la mecánica de la biblioteca era algo muy específico que queríamos hacer".

Otros retos marcados por la narrativa del juego implicaban mecánicas como usar lámparas para iluminar estancias sombrías y fabricar estacas a base de destrozar sillas con hachas. "Pensamos que las estacas de madera era algo muy vampírico", señala Graham, "y en cuanto a las habitaciones oscuras, bueno, se trataba de una mazmorra, así que parecía bastante obvio. No creo que fueran elementos demasiado originales, pero pensábamos que eran bastante apropiados para la historia del juego".

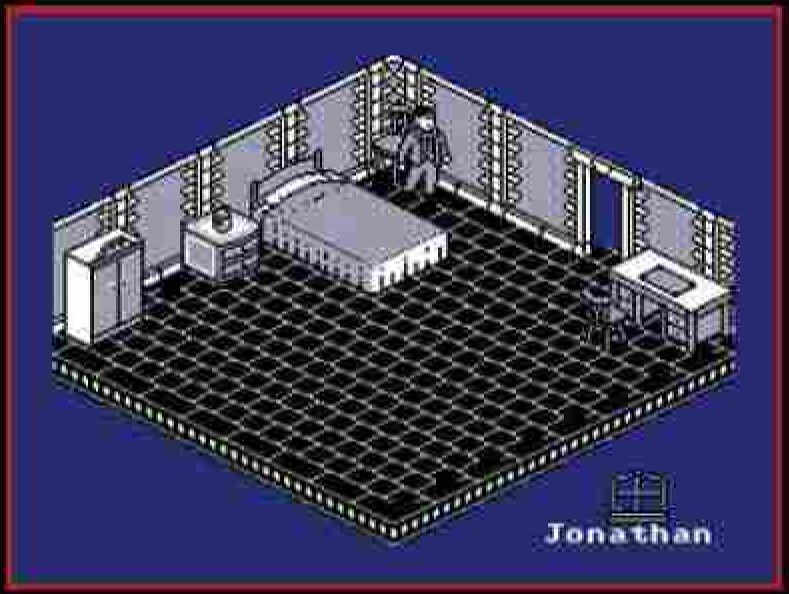
El arsenal inicial que ofrecía *Nosferatu* era igualmente apropiado para una historia de vampiros, y se le sumaron otras armas con las que combatir a la agresiva fauna del juego. "Contabas con diversas armas para matar cosas distintas", recuerda Graham, "y creo que una vez que apostamos por ese concepto lo exprimimos a fondo. Todo se discutió con la gente de Piranha, desde la mecánica del ajo a las cruces, y como vimos que todo aquello funcionaba bastante bien, decidimos incluir varias armas más".

Para el segundo nivel de *Nosferatu* se sumó un nuevo elemento a la mecánica: el jugador podía alternar el control entre tres personajes, aunque dos de ellos tenían habilidades idénticas. "Tampoco creo que dedicásemos mucho tiempo a diseñar esto", señala Graham. "Teníamos un rango muy limitado de cosas diferentes que podíamos hacer. Habría sido fantástico si hubiéramos hecho algo parecido a lo que ofreció *Head Over Heels*, pero nuestros procesos mentales no era tan avanzados."

Como no podía ser de otra manera, la segunda carga de *Nosferatu* incorporó al célebre vampiro que daba título al juego. Al igual que en la



» [Amstrad CPC] El castillo del vampiro está plagado de agresivas criaturas.



» [Amstrad CPC] La aventura arranca con Jonathan Harker atrapado entre los muros de su cadavérico anfitrión.

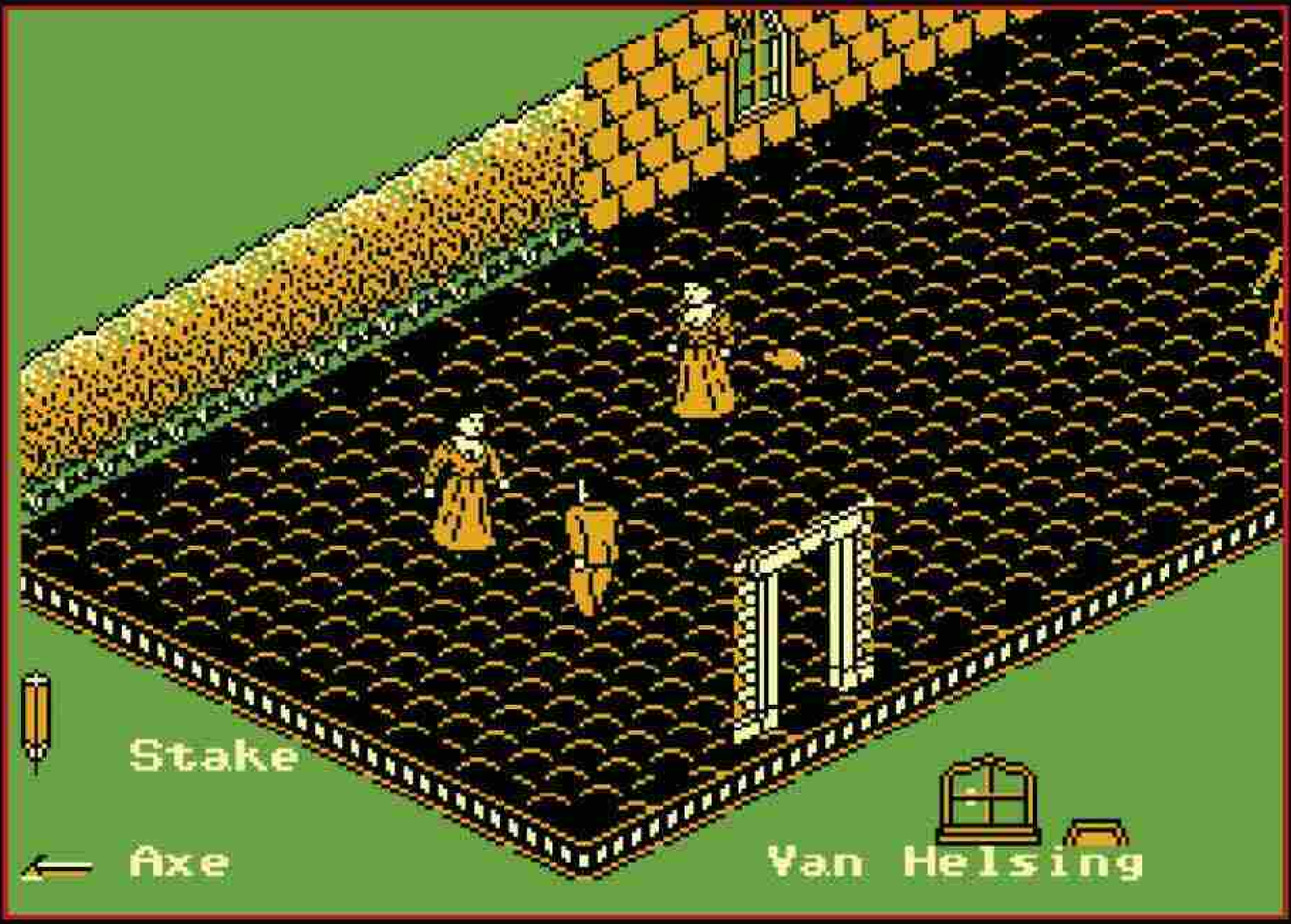
MÁS DEL CREADOR

2112 AD
SISTEMA: AMSTRAD CPC, VARIOS
AÑO: 1985

NEXOR (EN IMAGEN)
SISTEMA: AMSTRAD CPC, VARIOS
AÑO: 1986

NOSFERATU THE VAMPYRE
SISTEMA: AMSTRAD CPC, VARIOS
AÑO: 1986

» Graham Stafford basó *Nosferatu The Vampyre* en su juego anterior, *NEXOR*.



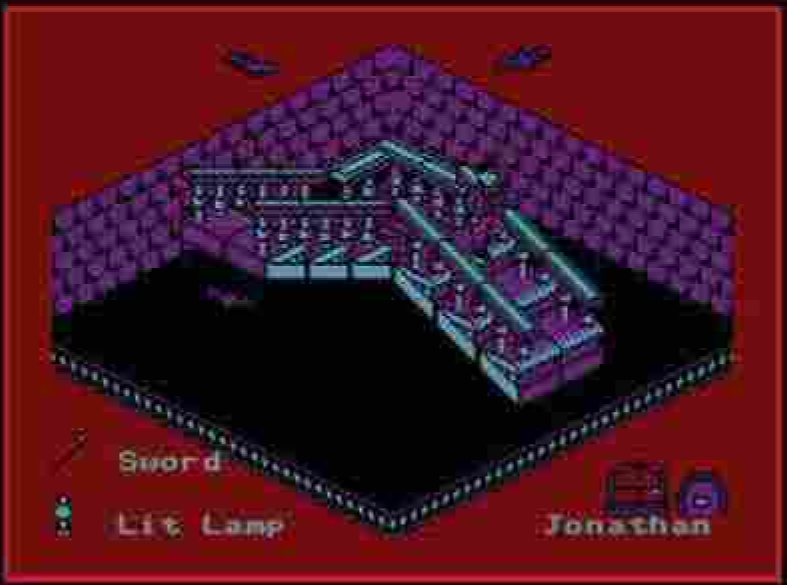
» [Amstrad CPC] La misión principal de Lucy es atraer a Nosferatu hasta su dormitorio, y mantenerle ahí hasta el amanecer.

película, Lucy Harker debía atraerlo hasta su dormitorio y mantenerle allí hasta el amanecer. "Aquello fue bastante difícil de conseguir", dice Graham acerca de usar a Lucy como cebo. "Si Nosferatu la seguía desde muy lejos, al pasar Lucy de una habitación a otra el vampiro dejaba de seguirla, pero si se acercaban demasiado, en la siguiente pantalla aparecían casi en el mismo lugar y el juego acababa instantáneamente".

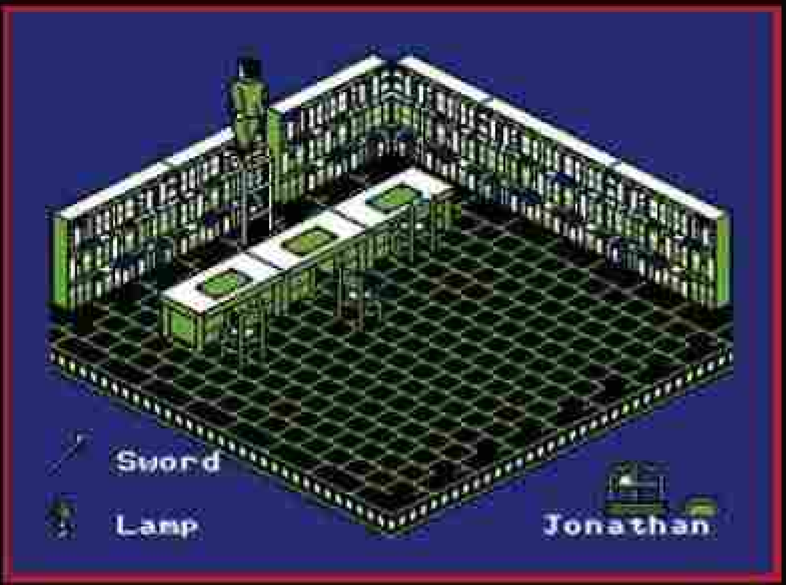
Tras la pulir la mecánica de acoso del vampiro, Graham fue testigo del fastuoso lanzamiento de su juego en Londres, cosechando unas críticas mucho más entusiastas que las que recibió su anterior obra. "No me sorprendió que *Nosferatu* recibiera mejores críticas que *NEXOR*", admite Graham, "porque la mecánica de aquel se diseñó de manera apresurada, todo lo contrario que con *Nosferatu*. En Piranha quedaron bastante satisfechos con las ventas del juego".

> "Al tener tiempo para crear los elementos del juego en lugar del marco, tuvimos el lujo de diseñar dos o tres mecánicas para ciertas partes de la historia"
>
> Graham Stafford

Graham admite que sus recuerdos sobre *Nosferatu* se desvanecieron, pero se siente orgulloso al rememorar las innovaciones que ofreció el juego. "Tras reencontrarme con él, casi 35 años después, estoy bastante satisfecho", dice Graham. "Por supuesto, había más material original que podíamos haber utilizado, pero creo que *Nosferatu* fue bastante notable, tanto a nivel visual como en mecánica." *



» [Amstrad CPC] Necesitas la lámpara para poder explorar la mazmorra con un mínimo de visibilidad.



» [Amstrad CPC] Solo tras colocar, en la posición exacta, la escalera de la librería podrás acceder al ático de arriba.

VAMPIROS PARA TODOS

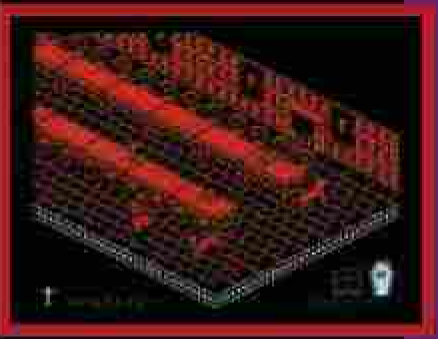
LOS PROS Y CONTRAS DE LAS TRES VERSIONES DE NOSFERATU

AMSTRAD CPC

Axe
Jonathan

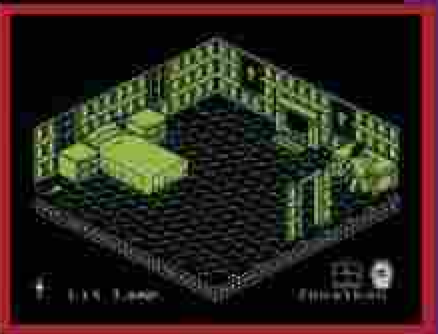
Es obvio que *Nosferatu* se creó originalmente para el Amstrad: solo hay que ver sus gloriosos gráficos a cuatro colores para darse cuenta. Su animada, aunque repetitiva, melodía encajaba a la perfección en el CPC. Más allá del aspecto visual, el *Nosferatu* de Amstrad ofrecía mecánicas diseñadas a medida de la historia, desde una oscura mazmorra que requería una lámpara para ser explorada a la librería del ático, con su escalera perfectamente colocada, o el uso de estacas para acabar con los vampiros.

ZX SPECTRUM



Debido a las limitaciones del hardware, el *Nosferatu* de Spectrum no lucía tan bien como el original. Los escenarios multicolor de CPC son sustituidos por entornos monocromáticos, y el aspecto sonoro también sufrió, dejando atrás la música multicanal por una melodía de un único canal que se ralentizaba o aceleraba dependiendo de lo que iba sucediendo en pantalla. Por lo demás, el port Spectrum es idéntico al de CPC en cuanto a mecánica y diseño de niveles.

C64



De una manera bastante sensata, la versión C64 recurre al modo gráfico de alta resolución del ordenador, sacrificando el color (solo muestra uno) a cambio de respetar los diseños de la versión original. El *Nosferatu* de Commodore mejora ligeramente la música de CPC, aunque despliega un ritmo más sosegado. En cuanto a la mecánica, respeta fielmente el original, aunque sufre de ciertas ralentizaciones en algunos escenarios.

CÓMO SE HIZO

FIST II

THE LEGEND CONTINUES

MUY CRITICADA EN SU DÍA, LA SECUELA DE THE WAY OF THE EXPLODING FIST ERA UN TÍTULO MÁS QUE INTERESANTE, REPLETO DE INNOVACIONES. GREGG BARNETT NOS HABLA SOBRE SU CREACIÓN

TEXTO DE ALEXANDER CHATZIIOANNOU

LOS DATOS

EDITOR: MELBOURNE HOUSE

DESARROLLADOR: BEAM SOFTWARE

LANZAMIENTO: 1986

SISTEMAS: COMMODORE 64, ZX SPECTRUM

GÉNERO: ACTION

Un año después de que *Karate Champ* introdujera los torneos de artes marciales en los salones recreativos, *The Way Of The Exploding Fist* hizo lo propio en el entorno de los microordenadores. Su notoriedad llevó a que Beam Software pensara en el emergente nicho que podia suponer este género, algo de lo que nos habla Gregg Barnett, colaborador habitual de la compañía y la persona sobre la que recayó la tarea: "Antes incluso de que se confirmaran su éxito en el mercado, ya existia la expectativa de que habria secuela".

Durante los siguientes meses, la energia creativa de Gregg se enfocaria en, literalmente, añadir profundidad al género en ciernes. Su siguiente obra, *Rock'N Wrestle* (que aqui conocimos como *Rock'N Lucha*), permitia a sus estrafalarios luchadores moverse en profundidad haciendo acopio del eje Z, y replicaba los excesos de la lucha libre gracias a sus complejos y deslumbrantes movimientos. Incluso fuera de la franquicia *Exploding Fist*, "esta evolución de los juegos de lucha fue un plan deliberado", comenta. Para cuando *Rock'N Wrestle* salió a mediados de 1986 (recibido tibiamente por la critica, todo hay que decirlo), la experiencia acumulada por sus dos titulos estaba a disposición de la esperada continuación de *The Way Of The Exploding Fist*. Además, el reciente éxito de *International Karate* había demostrado que todavía había demanda para este género. "Lo fácil habria sido hacer una reskin del juego original (término que en si no existia por aquellos dias), cambiar escenarios y dojos, añadir nuevos oponentes, etc" dice Gregg. Naturalmente, eligió hacer algo del todo distinto.

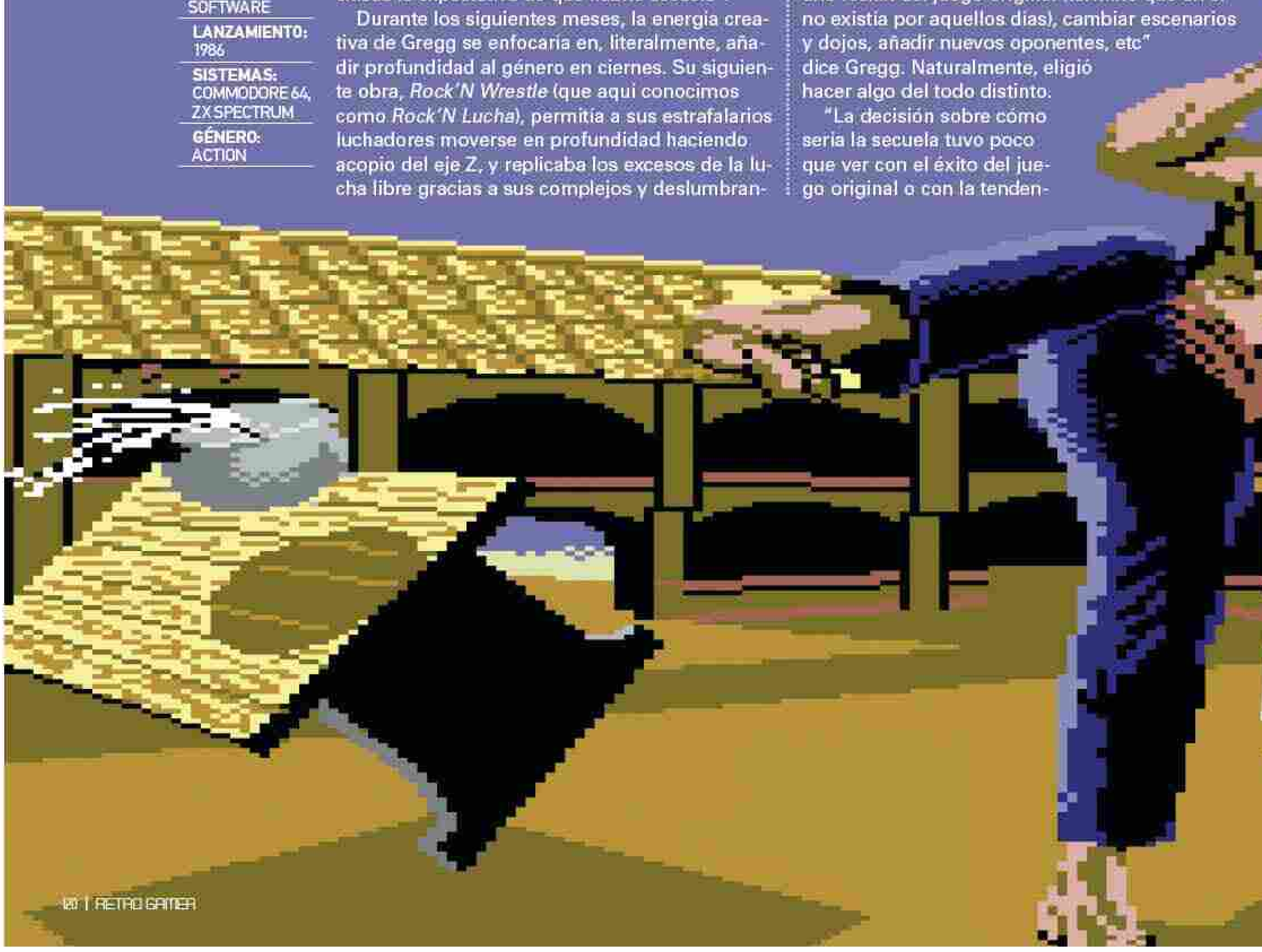
"La decisión sobre cómo seria la secuela tuvo poco que ver con el éxito del juego original o con la tenden-

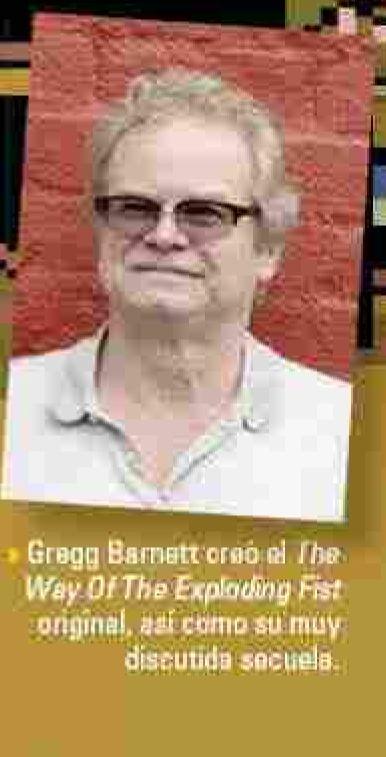
MÁS DEL CREADOR

THE HOBBIT (IMAGEN)
SISTEMAS: VARIOS
AÑO: 1982

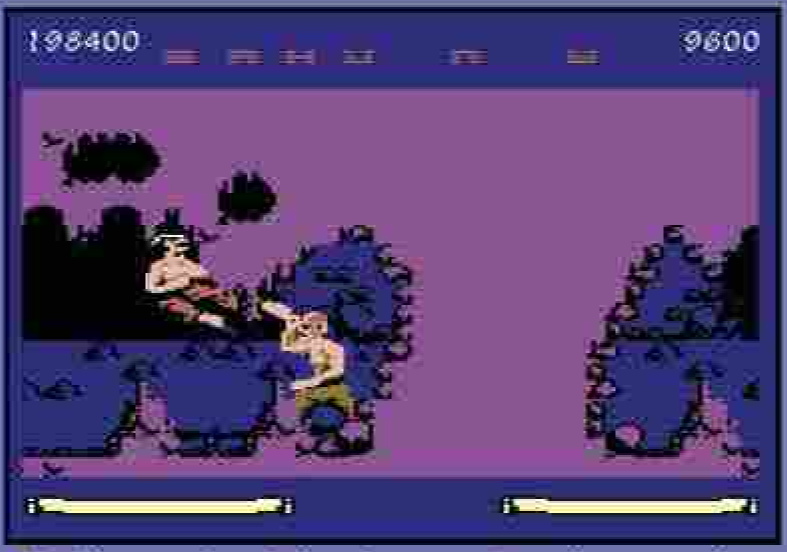
MUGSY
SISTEMA: ZX SPECTRUM
AÑO: 1984

THE WAY OF THE EXPLODING FIST
SISTEMAS: VARIOS
AÑO: 1985

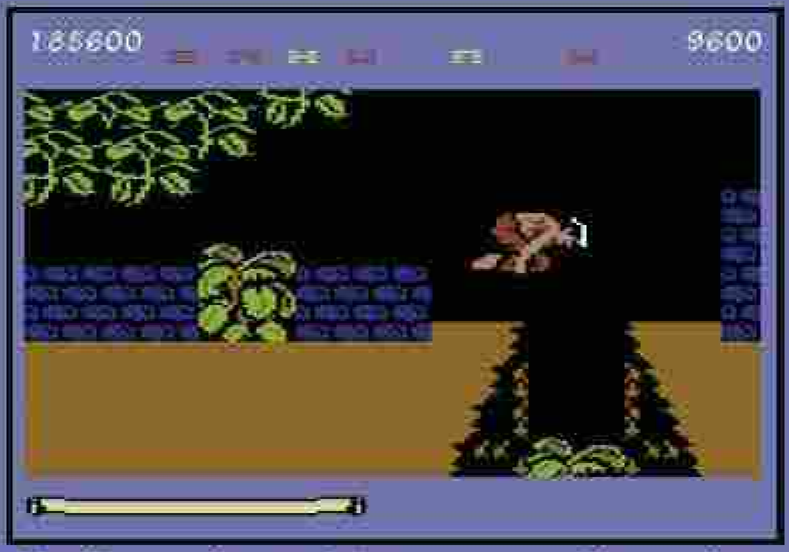




» Gregg Barnett creó el *The Way Of The Exploding Fist* original, así como su muy discutida secuela.



» [C64] Las patadas voladoras lucen tan impresionantes en la secuela como lo hacían en el original.



» [C64] Dar un salto mortal sobre este enorme abismo requiere calma y precisión.

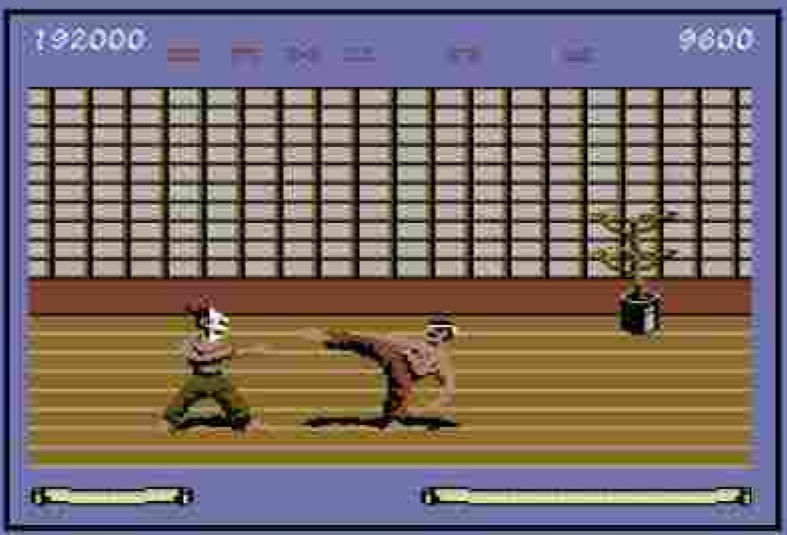
cia de mercado de ese momento. "Fue más por la necesidad de hacer algo totalmente original y, me atrevo a decirlo, algo que personalmente me gustara jugar". Por lo tanto, el formato torneo fue eliminado. *Fist II: The Legend Continues* iba a ser una atmosférica aventura de acción de desplazamiento lateral. Fue un cambio de dirección que derivó a una de las secuelas más inesperadas, mal entendidas y subestimadas de la historia del género.

En el juego, un artista marcial errante se encuentra en medio de un sombrío bosque; hay un lago visible a su izquierda y un tronco caído suspendido sobre un enorme abismo a su derecha. Suena una ominosa melodía perforada por el canto de los grillos, que se suman a la inquietud como espectadores ocultos de cada movimiento de nuestro joven discípulo. El bosque está mirando. Es una escena tranquila, una que casi podría describirse como serena si no se la acusara de la expectativa de violencia inminente. A un lado se encuentra la entrada a un complejo de cuevas que esconden un pequeño santuario, un lugar para meditar, mejorar tu poder y descansar. Por el otro se ha erigido una imponente fortaleza, la primera línea de defensa para el señor de la guerra cuya tiranía has jurado poner fin. En algún lugar, dentro de sus corredores sinuosos y cámaras secretas, se guarda el primero de los ocho pergaminos sagrados que necesitas para tener éxito en tu búsqueda. Entonces, eligiendo una dirección u otra, es cuando comienza el viaje al vasto mundo laberíntico de *Fist II*.

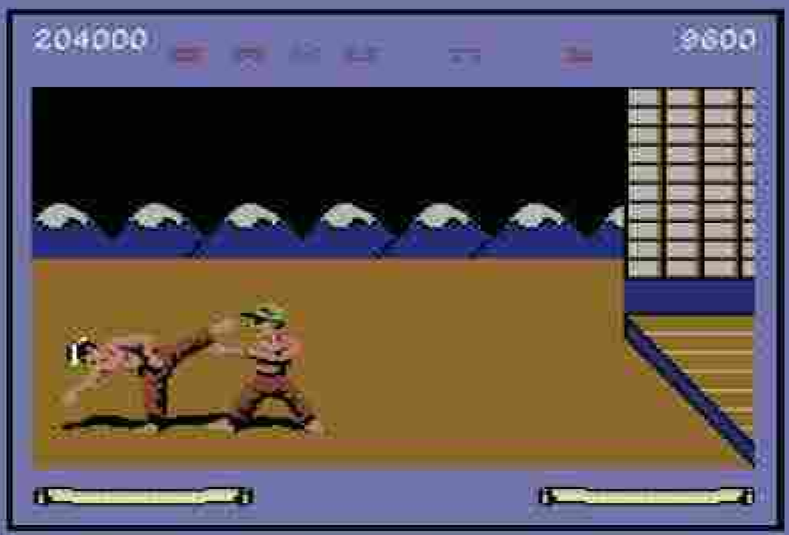
F*ist II* se define por algo así como el anhelo de viajar y explorar, por la fascinación de descubrir vistas y sonidos en lugar de las complejidades de la mecánica de combate, acercándolo a las cinematográficas aspiraciones del *Karateka* de Mechner que a su propio predecesor. "Desde la perspectiva de jugabilidad, la única influencia fue la sensación de exploración que obtuve de los juegos de *Ultima*", dice Gregg. "No fue tanto una decisión consciente, pero fue definitivamente el pilar: impulsó la estructura de niveles, el ritmo, el paisaje sonoro y la estética visual". Sin embargo, se arriesga cuando se extrae mucho de un juego de rol para inspirar para tu siguiente juego de acción. Y es que *Fist II* era muy lento.

A diferencia de *Karateka*, que estratégicamente permitía que los sprints cubrieran más distancia antes de que surgieran nuevos enemigos, tu velocidad de caminata en *Fist II* nunca se eleva por encima de la de un pausado paseo. Esto, combinado con un vasto mundo abierto (uno cuya exploración implica buena cantidad de backtracking) y la falta de reaparición de enemigos... y tienes la receta de todo un desastre. Cuantos más lugares limpies de secuaces del señor de la guerra, más vacío se volverá su dominio: en etapas posteriores del juego podrías caminar durante cinco minutos sin ▶

> "Tenía mucho más que ver con el impulso de hacer algo totalmente original, y, me atrevo a decir, algo que personalmente me gustaría jugar"
>
> **Gregg Barnett**



» [C64] Una poderosa patada giratoria que falla por poco.



» [C64] La imparable patada trasera contra ¿un camionero?

ARTISTAS MARCIALES ERRANTES

O CÓMO CAMINAR POR EL CAMPO BUSCANDO PELEA

KARATEKA

Jordan Mechner intentó crear un juego cinematográfico mucho antes de que la industria lo considerara técnicamente posible. Inspirado por Akira Kurosawa, *Karateka* sigue siendo memorable por algunas de las escenas más evocadoras de su tiempo, y por presentar la técnica rotoscópica de Jordan.

FIGHTING WARRIOR

Otra aportación de Melbourne House al género. *Fighting Warrior* experimentó con una temática alternativa, pasando de Asia a los entornos egipcios. Desafortunadamente, los escasos escenarios y el rígido combate basado en armas, que con regularidad te deja abierto a dolorosos contraataques, agotan tus ganas de explorar más rápido que el sol del desierto.

SAMURAI WARRIOR: THE BATTLES OF USAGI YOJIMBO

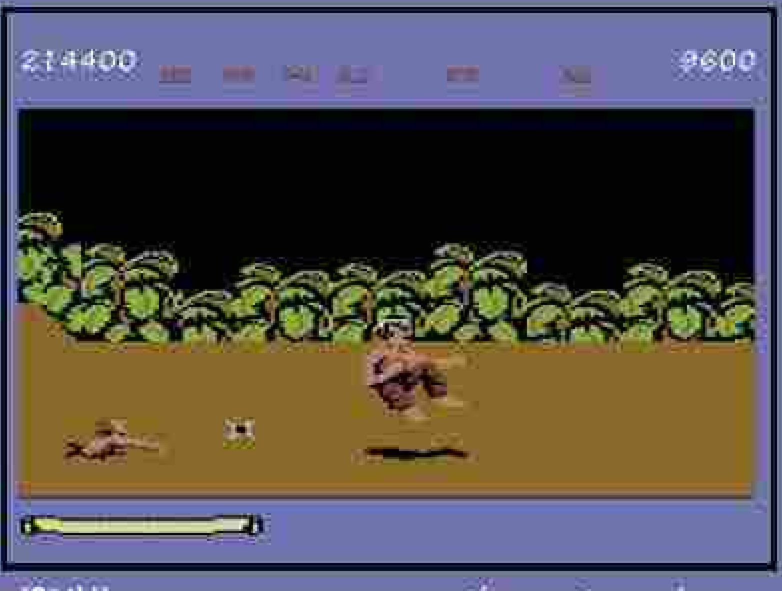
Esta obra inusualmente compleja bien podría haberse titulado *'Samurai Simulator'*. Aparte del combate, te sumerge en la manera de pensar de su héroe, y permite interacciones con campesinos, monjes y sus compañeros. Dona algo de dinero a los pobres, o extraiga sangre sin provocación: cada decisión se reflejará en su karma.

TIGER ROAD

Más vertiginoso que los otros juegos de esta lista, *Tiger Road* es más un plataformas de acción que un juego de lucha. La mayoría de los enemigos son despachados con un solo golpe de hacha, lo que te deja algo de tiempo para admirar las imponentes estatuas doradas y las majestuosas columnas de dragones que decoran los templos del juego.

NINJA

Es un lanzamiento barato y se nota. Sin embargo, *Ninja* es uno de los pocos títulos que combinan un combate cuerpo a cuerpo relativamente complejo con ataques basados en armas y ataques a distancia. Un interesante e intrigante intento (aunque no del todo exitoso) de darle un nuevo giro a la mecánica tradicional.

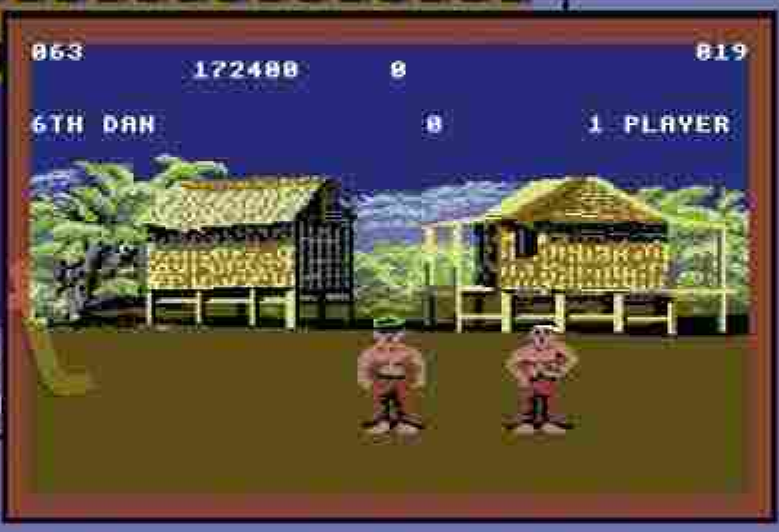


» [C64] Un secuaz que aparece momentáneamente para lanzar una estrella shuriken antes de desaparecer bajo tierra

ser desafiado. Los críticos, inevitablemente, se dieron cuenta. En *Zzap! 64* fruncieron el ceño, describiéndolo como "lento" y "aburrido", y otorgándole una puntuación del 39%. En *C&VG*, un desilusionado Paul Boughton reflejó la deprimente estampa de aquellos que esperaban otro tipo de juego. No obstante, al expresar sus críticas, notaba cómo seguía volviendo a "un juego reflexivo con mucho más de lo que aparenta". En retrospectiva, la razón es evidente: oculto bajo ese ritmo glacial, se encuentra uno de los lanzamientos más innovadores de su época, y uno de los primeros metroidvanias del medio.

Lo que nos lleva de vuelta a los rollos sagrados antes mencionados y la forma en la que se desbloquean gradualmente las secciones cerradas del juego. En lugar de simplemente fortificarte de golpe con salud adicional o potencia, cuando estos pergaminos mágicos son llevados a sus respectivos santuarios otorgan poderes completamente nuevos. Probablemente el primero que encuentres refuerza tus patadas voladoras, con el fin de que puedas usarlas para limpiar las pilas de escombros que bloquean las entradas a las ubicaciones subterráneas más profundas; otro te hace inmune a los gases venenosos que llenan las mazmorras del señor de la guerra; también hay uno que te permite arrancar árboles y usarlos como puentes improvisados. Astutamente, *Fist II* te permite encontrar la mayoría de estas áreas inaccesibles antes de que tengas la oportunidad de desbloquearlas, ofreciendo una visión tentadora de lo que te espera, así como un estímulo para una exploración exhaustiva. A medida que el mundo comienza a desarrollarse en todas las direcciones, es necesario consultar un mapa, ya sea uno dibujado a mano o uno provisto por las revistas de la época.

Fist II es anterior a *Symphony Of The Night* en más de una década, pero ¿qué pasa con la otra mitad del dúo canónico metroidvania? ¿Fue una influencia? Gregg es categórico, y dice: "Para ser honesto, no he jugado *Metroid* o *Castlevania* hasta el día de hoy… estos eran todos los elementos que pensé de manera instintiva buscando un buen diseño (tanto juego como historia), y lo más importante, eran elementos con los que realmente quería experimentar". Teniendo en cuenta que *Metroid* se lanzó originalmente en agosto de 1986, permaneciendo exclusivo en Japón durante los siguientes 12 meses, y que *Fist II* ya estaba siendo reseñado en la edición de noviembre de *Your Commodore* ese mismo año, no solo parece una afirmación convincente, sino que delata incluso



» [C64] A la espera de la decisión de los jueces en el modo de torneo.

forowarez.net

CAMBIO DE RUMBO

SECUELAS QUE SE DESVIARON DE SUS PREDECESORES

PITFALL II: LOST CAVERNS

Aunque sigue girando en torno al andarín Pitfall Harry, David Crane adoptó una estructura diferente. Se apartó de las plataformas lineales del original para entrar en un laberíntico dominio subterráneo en el que fácilmente podías perderte, terminando como presa de sus escorpiones inquietos, sapos venenosos y asilvestrados gansos.

SPEEDBALL 2: BRUTAL DELUXE

El original era difícil de mejorar, por lo que los Bitmap Brothers se centraron en expandir el factor gestión. Entrenar a tus propios jugadores era la opción más rentable, pero la más irresistible era expulsar a esos atletas con pintas de modelo para dejar espacio a los punks con cicatrices de batalla que estaban disponibles como agentes libres.

ZELDA II: THE ADVENTURE OF LINK

Un *Zelda* de desplazamiento lateral… ¿Hace falta decir más? La túnica verde y el sombrero puntiagudo están ahí; pero prácticamente todo lo demás, desde los elementos de RPG añadidos hasta las plataformas, se sienten muy ajenos a la serie. La vista lateral volvería en *Link's Awakening* para Game Boy, pero solo en algunas zonas.

BARBARIAN II: THE DUNGEON OF DRAX

Un cambio de dirección similar al de *Fist II*. Mientras que el *Barbarian* original era un juego de lucha uno contra uno, su secuela se convirtió en un título de acción y aventura.
La relativa libertad creativa de la que gozaba este género permitió retratar una deliciosa brutalidad nunca vista en las máquinas de 8 bits.

CAULDRON II: THE PUMPKIN STRIKES BACK

Volar en escoba ya era duro en *Cauldron* original… pero su sucesor alcanzó niveles de dificultad sin precedentes, otorgando al jugador el control de una maliciosa calabaza que rebota constantemente sobre cualquier superficie que encuentra, mientras intentas explorar el enorme, y muy peligroso, castillo de la bruja.

> **"Incluso entonces era bastante común que dos juegos similares salieran al mismo tiempo, así que, obviamente, podía haber influencias comunes"**
> **GREGG BARNETT**

que la influencia indirecta por ósmosis es improbable. Un caso de evolución paralela es el escenario más probable, desencadenado por procesos más profundos en la dirección que estaba tomando el medio. O, como Gregg lo expresa, "era, incluso en aquel entonces, bastante común que salieran dos títulos similares al mismo tiempo, así que obviamente, no importa cuán sutiles sean las influencias en el juego". Después de todo, las innovaciones de *Fist II* no se limitaron a sus características proto-metroidvania.

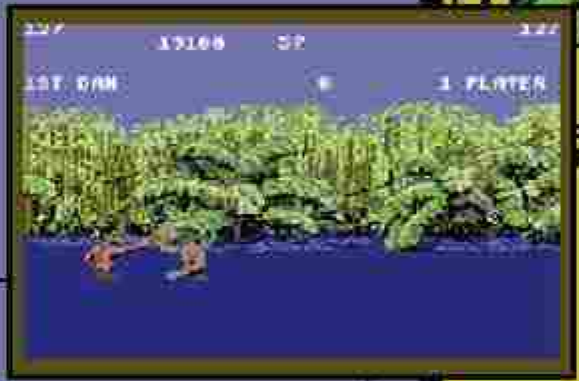
Recorrer de esta guisa la geografía del juego era algo que rara vez se contemplaba antes de que *Dark Souls* popularizara el concepto en 2011. Sin embargo, quizás en un inconsciente reconocimiento interior de sus problemas de ritmo, *Fist II* fue pionero en enfocar el diseño de su mundo mediante la inteligente colocación de atajos que aceleraran los viajes de vuelta. Para mantener la inmersión del jugador, estos se integraron en el escenario como trampillas, abismos y cascadas, lo que permitió que las caídas verticales rápidas conectaran ubicaciones separadas y ahorrasen algunos largos viajes a pie. Si bien no resolvió el problema del todo, estos atajos aliviaron algunos de los defectos del juego y siguen siendo otro ejemplo de cómo sus innovadoras ideas pasaron desapercibidas tapadas por el clamor hacia una acción más sin sentido. "Fue un caso de saber más o menos lo que quería lograr, pero no poder terminar de cerrar un diseño para ello", dice Gregg, que es, tal vez, la descripción más sucinta de la trayectoria de *Fist II*, desde su concepto inicial hasta la fría recepción tras su lanzamiento.

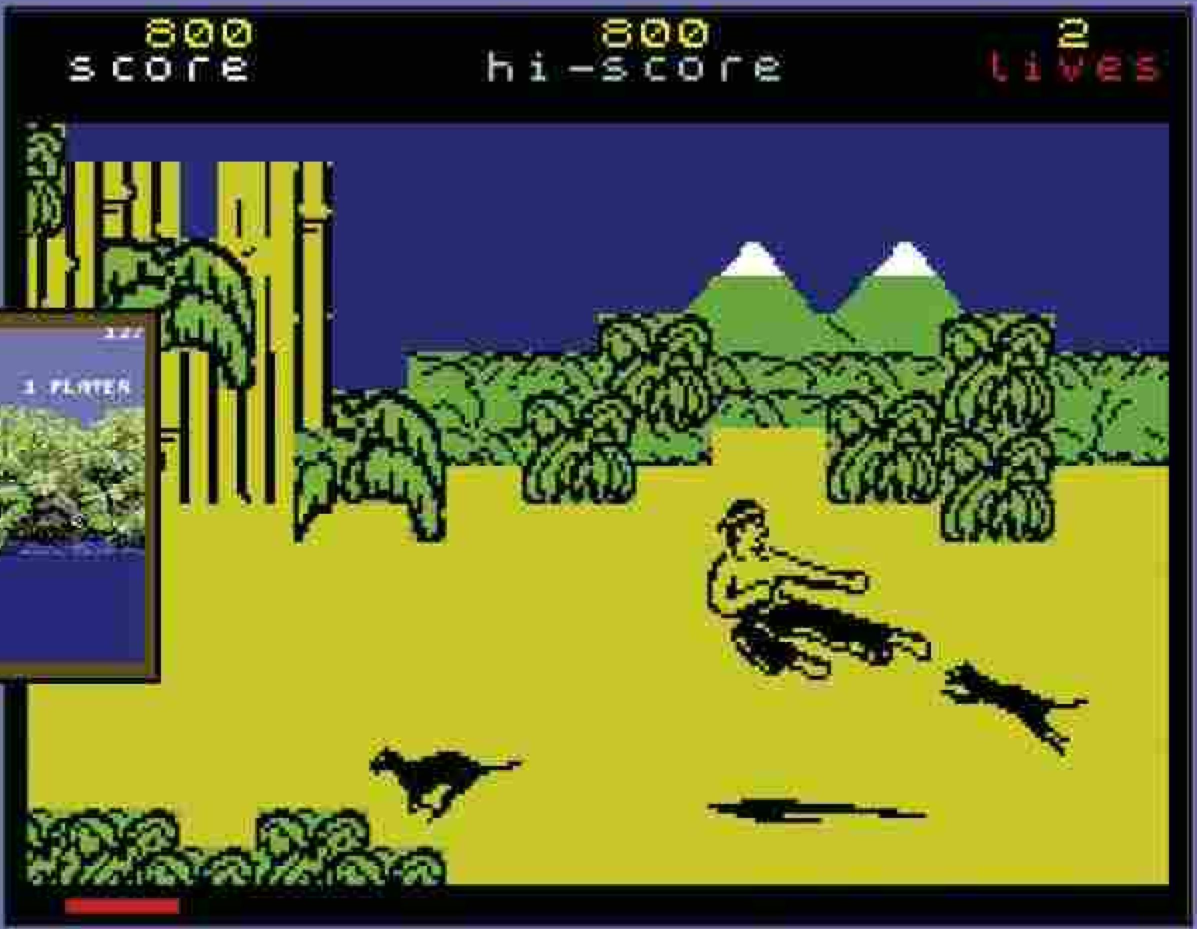
Con todo, desde una perspectiva crítica que no se vea afectada por los análisis publicados hace más de tres décadas por medios como *C&VG*, esas innovaciones aún destacan, de la misma forma que lo hacía otra cosa: su increíble atmósfera. Era impresionante para un mundo de una sola carga y con ese tamaño; el campo por el que pasea el jugador está bellamente diseñado, y era ciertamente variado. Más que detalles visuales, lo que sorprende en las hermosas vistas del juego es su coherencia. A diferencia de los pintorescos, pero un tanto inconexos, fondos de los juegos de lucha convencionales, el escenario en *Fist II* te lleva a un mundo consistente y creíble.

La ilusión se ve reforzada por la banda sonora de Neil Brennan, que se adapta perfectamente a cada ubicación. Julian Rignall llegó a sugerir que algunas piezas podrían haber sido sacadas de un port de *The Hobbit*, realizado por Beam Software anteriormente para Commodore 64, pero Gregg se apresura a desmentirlo, señalando que "producir otras partituras de tipo orquestal probablemente generó comparaciones, pero la verdad es que no hubo cruce alguno". Y es difícil de creer que aquello hubiera sucedido, dada la majestuosidad con la que cada pista ambienta sus respectivas áreas, desde el aireado silbido de sus mesetas extensas hasta lo amenazador de sus pasajes subterráneos.

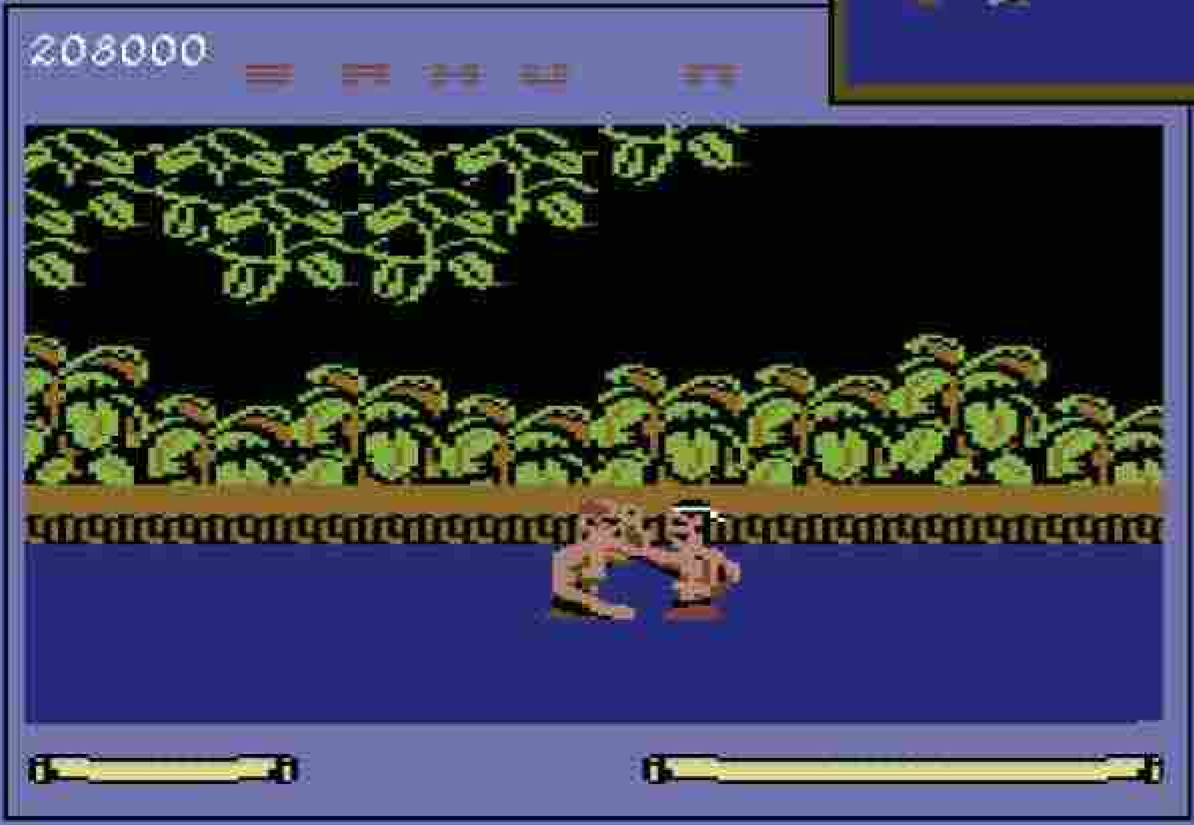
Aquí radica la ironía: estos sentimientos desencadenados por los sonidos, las vistas, la tranquila majestad de su mundo… se intensifican cuanto más lento se vuelve *Fist II*, cuanto más vacío se vuelve el dominio del señor de la guerra; de modo que la supervivencia ya no representa una distracción. Gregg describe la recepción del juego como "merecidamente mixta", y admite: "me hubiera encantado abordar los problemas de ritmo y de reaparición en particular", pero uno se pregunta si una versión "mejorada" se hubiese acercado a algo tan memorable. Nunca tendremos una respuesta definitiva, pero sí poseemos una pista: la versión Spectrum, ajustada para responder a las quejas de los críticos (¡el personaje corre!) no dejó la huella que tiene su problemático hermano de Commodore. A pesar de todos sus defectos, que no son pocos, hay un aspecto casi meditativo en *Fist II*, uno que se alimenta de su ritmo glacial y su cada vez menor desafío, instándote a simplemente explorar y a absorber su misteriosa belleza. Un 'walking simulator', en otras palabras, incluso si el público de hoy careciera tanto del término como del gusto por este tipo de juegos. Parece que el trabajo más personal de Gregg Barnett, el único juego que intentó hacer para sí mismo como público objetivo, precisa desde hace tiempo una reevaluación por el hecho de, más que hablar con los puños, dirigirse poderosamente al alma. ✱

» [C64] El modo torneo presenta algunos entornos maravillosamente detallados.

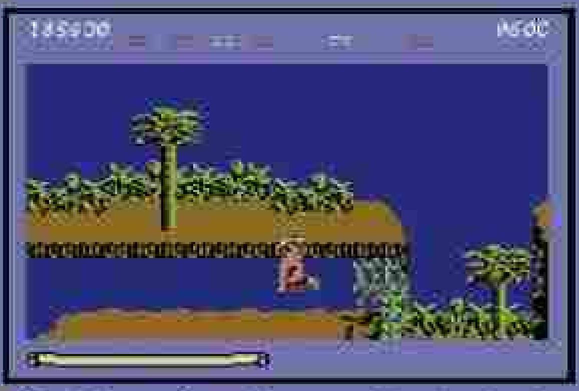




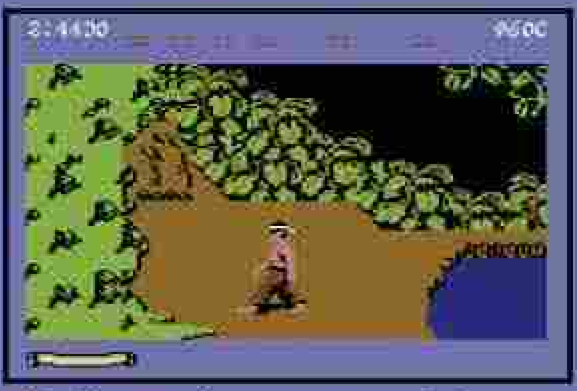
» [ZX Spectrum] Felinos contra patadas voladoras en la versión ZX Spectrum de *Fist II*.



» [C64] Estar con el agua hasta la cintura significa no poder usar la patada de barrido, si bien golpear en la cara todavía es válido.



» [C64] La corriente de agua te lleva hacia el borde de la cascada. ¡Prepárate!



» [C64] La entrada a una cueva… ¿Qué nos espera dentro? ¿Emboscada o pergamino?

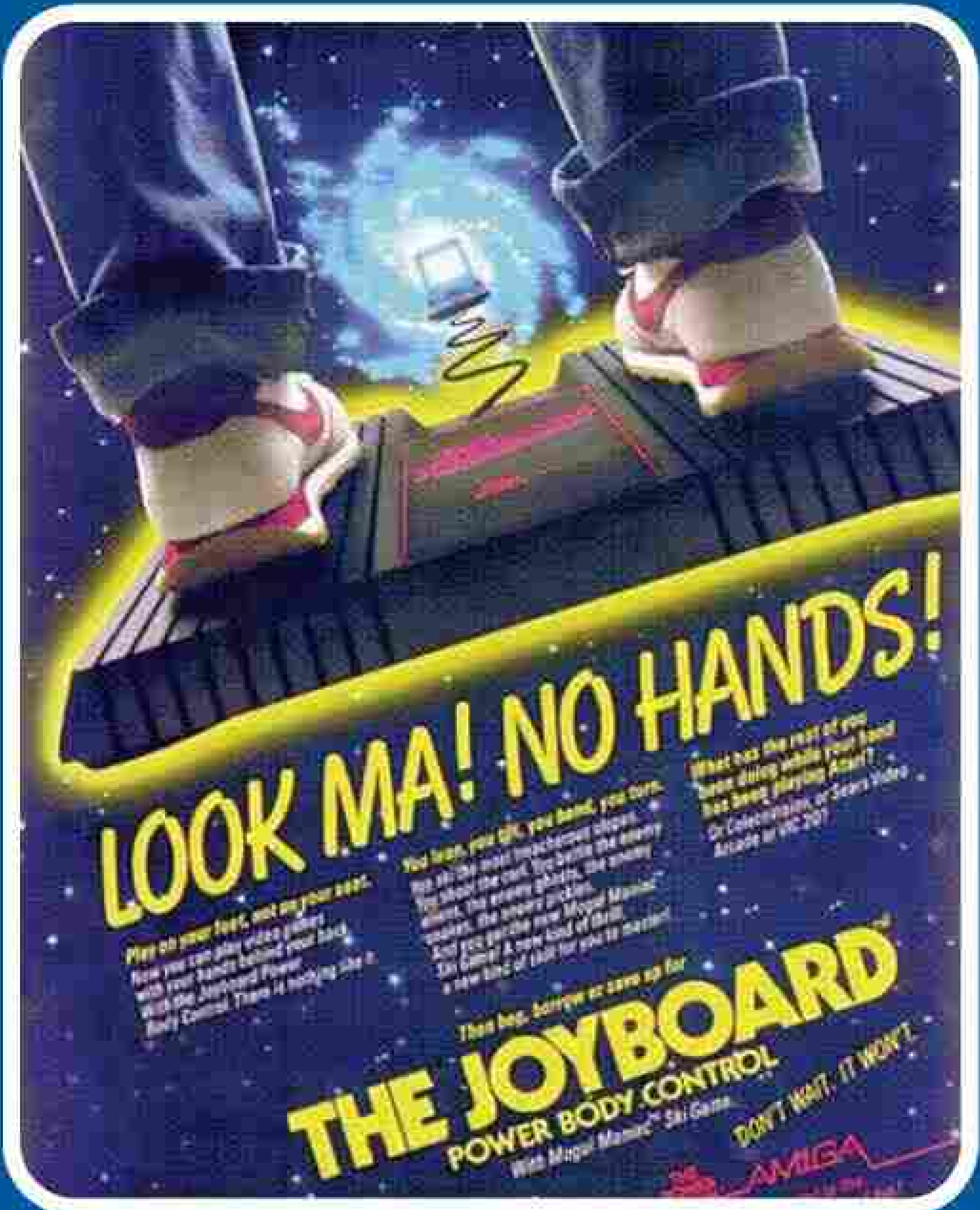
Retrojuegos de a pie

¡CORRE, BAILA, PEDALEA!

La historia del videojuego, llena de olvidos y fracasos, nos ofrece décadas de mandos para nuestro tren inferior, kilos y kilos de plástico (malo) diseñados para hacernos jugar saltando, corriendo, caminando, pedaleando, bailando o incluso pateando. ¿Nos damos un paseo por ellos?

DanceDance Revolution
DanceDance Revolution

Por Víctor Navarro Remesal y Marçal Mora Cantallops


LOOK MA! NO HANDS!
THE JOYBOARD
POWER BODY CONTROL
DON'T WAIT. IT WON'T.
AMIGA

Wii
FAMILY TRAINER
BANDAI

» Los intentos de vender periféricos para jugar con los pies no tienen ni generación ni plataforma; desde la Atari 2600 hasta nuestros días, la historia se repite.

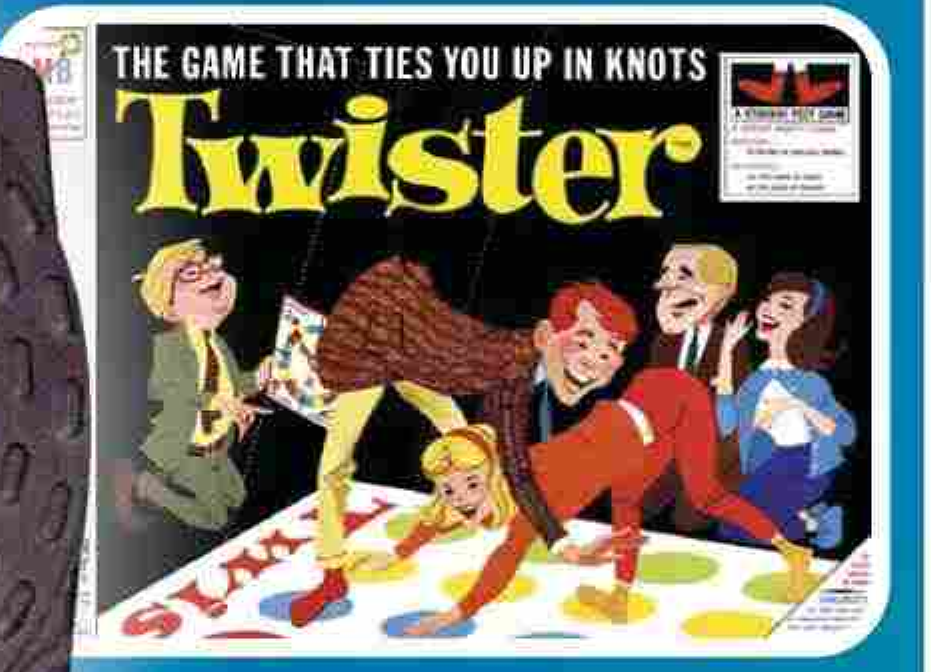
Antes del stick analógico fue la cruceta, y antes el joystick primitivo, y antes de todos ellos el paddle que girábamos como un dial de radio. La genealogía oficial de los controles, incluyendo excentricidades, periféricos raros y detección de movimientos, pasa siempre por nuestras manos (¿no sabe todo buen retrogamer que lo importante es la coordinación mano-ojo?). Mientras tanto, el 3D Rudder, una especie de disco de equilibrio de fitness para realidad virtual, se ha comercializado este año para PlayStation VR tras dos años en PC, y con él parece que nuestros pies entran por primera vez en juego. Seguro que ya sabes por dónde vamos: frente a un marketing anclado en el eterno presente y a un relato simplificador, echamos la vista atrás en busca de la historia real, una historia repleta de experimentos locos (y hasta de éxitos sonados) empeñados desde hace décadas en hacernos jugar con los pies.

FAMILY FUN FITNESS
BASIC SET (CONTROL MAT AND ATHLETIC WORLD GAME PAK)
BANDAI
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

» El *Family Fun Fitness* se distribuyó oficialmente en España, pero se descontinuó casi tan rápido como llegó: se estropeaba con facilidad, se acumulaban las reparaciones y no salía a cuenta para SPACO.

JOYSTICKS PARA LOS PIES

El origen de todo esto podría estar en la rayuela (posiblemente un pasatiempos de los soldados romanos reinventado en el Renacimiento) o en la comba y juegos tradicionales de brincar y desfogarse. Sin embargo, diríamos que el precursor directo es *Twister*, juego analógico diseñado por Chuck Foley, Reyn Guyer y Neil Rabens en 1966 y lanzado por Milton Bradley. Ya sabes cómo se juega: una alfombra enorme, con cuatro filas de seis círculos, en los que varios jugadores deben ir colocando manos y piernas obedeciendo al azar que marca una aguja giratoria. La chispa vino de intentar crear un tablero de "tamaño real" y pasar así del juego de mesa al juego de suelo (y también de fomentar el roce entre gentes más bien puritanas), y tuvo tanto éxito que se convirtió en un fenómeno durante la segunda mitad del siglo XX. ▶


THE GAME THAT TIES YOU UP IN KNOTS
Twister

» *Twister* es, probablemente, el precursor analógico de todo aquello que tenga que ver con jugar con los pies (y con las alfombras de plástico regulero).

Roll & Rocker

¡CORRE, BAILA, PEDÁLEA!

PROP CYCLE
namco
namco
PROP CYCLE

» Aunque jugar con los pies en casa siempre haya sido una experiencia complicada, en los salones recreativos siempre han existido rayos de esperanza.

» De la *Retro Gaming Mat* no se puede aprovechar nada, pero es especialmente sangrante que parezca ir dirigida a niños que serán vilmente engañados.

» *Cheerleader Challenge* anima a las "princesas de la animación" a "prepararse para la temporada de fútbol" (ugh) pero solo se puede aprovechar su mochila.

Ni la crisis acabó con estos dramas fabricados en plástico

De ahí pasamos a nuestro campo, los videojuegos. El primer gran ejemplo de plástico bajo nuestros pies lo encontramos enterrado en 1982. El Joyboard de Amiga Corporation, para la Atari 2600, presentaba un funcionamiento que se adelantaba 25 años al Wii Balance Board pero que acabó, como la mayoría de cosas que veremos aquí, guardado en el trastero de los fracasos y las rarezas. El funcionamiento de este "joystick para los pies" era sencillo: el jugador se colocaba encima de una plataforma que reposaba sobre un disco que hacía, literalmente, de joystick. El resultado fue apoteósico: un juego de esquí en el que había que inclinarse en dirección contraria a la deseada, un juego de surf cancelado y una imitación de *Simon* con control opcional con los pies que terminó vendiendo una tercera compañía. La mayor utilidad que le encontraron los ingenieros de Amiga fue su uso como plataforma de meditación durante el desarrollo de su sistema operativo: cuenta Robert J. Mical que lo llamaban *Zen Meditation Game* y es el origen del *Guru Meditation error*, historia que aprovechó el académico y crítico Ian Bogost (el de *Cow Clicker*) para desarrollar su propia versión del juego, ya en 2008, para Atari 2600. Todavía se puede jugar en iPhone y iPad.

En un giro con toque de *Twister*, el juego de a pie pasó a las alfombras. La popularidad de la Famicom provocó la aparición de multitud de trastos que nunca salieron de su país de origen; el *Family Trainer*, sin embargo, sí traspasó la frontera para hundirse en la miseria. La idea de pisar botones con los pies tenía su gracia pero, en la práctica, funcionaba regular. La evolución fue clara: once juegos lanzados en Japón, cinco en EE.UU. y dos en Europa. En España, SPACO lo lanzó, de salida, en su versión *Family Fun Fitness*; la distribución del artilugio duró el tiempo que tardó Chugani en darse cuenta de que las reparaciones le costaban más que el aparato.

La NES todavía tuvo tiempo de sufrir otro atentado en forma de plástico barato. Fabricado por la infame compañía LJN (cuyo catálogo de juegos de NES es el motivo por el que existe el Angry Video Game Nerd, James Rolfe), el *Roll & Rocker* era una plataforma sobre la que se montaba el jugador y que presentaba un ingrediente clave para el éxito: no funcionaba ni de casualidad.

Ni en el fracaso SEGA quiso ser menos que Nintendo y, en una época dominada por el interés por la realidad virtual, lanzó *Activator* (1993), un dispositivo que se montaba en el suelo y que consistía en ocho segmentos que formaban un octógono. Cada una de las secciones emitía una señal infrarroja que, al ser cortada, enviaba señales a la Mega Drive, actuando como un mando glorificado. Teniendo en cuenta que pulsar Start, por ejemplo, requería poner las manos simultáneamente en las secciones 4 y 6, o que los rayos de luz se podían romper a dos niveles (alto, puñetazo, y bajo, patadas), uno ya puede imaginar que el montaje funcionaba de maravilla.

Los 2000 nos trajeron su descafeinado efecto y también toda una hornada de plug'n'play de la mano de Radica, una compañía que empezó haciendo maquinitas de mercadillo para casinos y que terminó comprada por Mattel y dedicada a los accesorios para consolas. Entre ellos encontramos una serie de originales variaciones consistentes en poner los dos pies sobre una tabla (*Snowboarder*, *Skateboarder* y *EA Sports Big SSX Snowboarder*) y otras con vuelta a las alfombras (*Football* o *PlayTV EA Madden Football*). Todo, evidentemente, teñido de buenos materiales, controles precisos y comodidad, especialmente tras bajar del aparato.

Por desgracia, ni la crisis acabó con estos dramas en forma de plástico. La explotación de la nostalgia ha propiciado la aparición de máquinas de juegos "retro" que, mientras de retro solo tienen su (remotamente parecido) aspecto, de malos llegan a cuotas elevadísimas. A la *Retro Gaming Mat*, por ejemplo, quizás se le pueda perdonar que incluya 140 juegos que no son más que malas copias de juegos clásicos; lo imperdonable es, sin embargo, que recupere la alfombra como control para todos ellos y que utilice a niños para sus anuncios. No habrá psicólogo para tanto trauma. Aunque las cosas siempre pueden ir a peor: con *Cheerleader Challenge*, por ejemplo, que anima a las "princesas de la animación" a entrenar con este tutorial electrónico "para desarrollar la animación ideal [...] justo a tiempo para la temporada de fútbol". ¿Lo consigue? Según sus valoraciones en Amazon, "mantuvo su interés menos de cinco minutos. Simplemente una pérdida de dinero. Mejor cómprate unos pompones y ponte a saltar por ahí". Pies y consolas: dejando a los clientes satisfechos desde 1982.

SALÓN RECREATIVO, SALÓN DE BAILE

De las cenizas de aquellas alfombras retro salió algo bueno, además de las risas. En 1998, la recién creada Games & Music Division de Konami (más tarde rebautizada como Bemani) soltó una bomba nuclear en los game center de Japón: *Dance Dance Revolution*, el juego de baile por antonomasia. Cuatro flechas en una alfombra metálica que el jugador ha de brincar con elegancia (o, más probablemente, pisotear) siguiendo las instrucciones en pantalla sirvieron para crear un fenómeno que ha trascendido las fronteras de nuestro medio. Lo jugó Madonna en el videoclip de *Hung Up*, lo jugó Santiago Segura en *La máquina de bailar* (una especie de *Rocky* del mundo nerd, no demasiado recomendable) y en 2018 se anunció una adaptación hollywoodiense. Más de veinte años después, *DDR* sigue siendo un icono incluso para los que no juegan.

Aunque la línea Bemani perseguía, en gran parte, sacar a los jugadores de sus casas y darles razones para seguir yendo a los arcade, el éxito de *DDR* hizo que Konami lo adaptase para PlayStation con su propia alfombra de plastiquete resbaladizo. No tardó mucho en llegar a Occidente, aunque algunos críticos se empeñaran en meterlo en el cajón orientalismo del "Japón raro", y pronto todos los mercados se inundaron de alfombras oficiales y de imitación igualmente difíciles de doblar y guardar.

Todo el mundo se subió al carro, desde Disney y Ubisoft (*The Jungle Book Groove Party*) a Nintendo (*Dance Dance Revolution: Mario Mix*, creado por Konami y Hudson Soft para GameCube), pasando por Britney Spears (*Britney's Dance Beat*). No faltaron tampoco alfombras plug'n'play durante la fiebre de la década pasada. Todos los pisotones llevan a Roma.

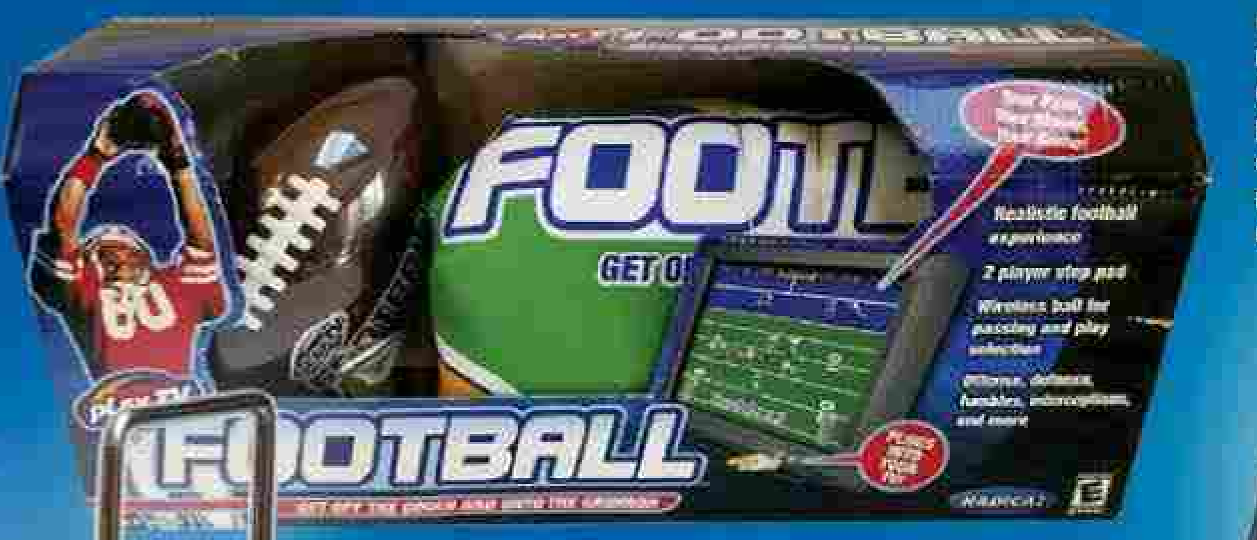
DDR tiene su gran competidor en el coreano *Pump It Up*, de Andamiro. Inaugurada en 1999 y todavía en activo, esta serie cambia la situación de las flechas de una forma de cruz a una X y acierta al añadir un quinto botón central. Esta distribución, unida a un buen diseño de juego, crea coreografías vistosas (para el que sabe jugar) que, unidas a una pegadiza selección de pop nacional, hacen que se nos divida el corazón entre el J-Pop y el K-Pop. Tras dos décadas en esta batalla de las flechas, Konami apostó el año pasado por un salto adelante con *Dance Rush*, recreativa que se juega sobre una plataforma llena de luces LED y sensores que nos hacen pisar, saltar y deslizarnos. Como *DDR* y *PIU* antes, ver jugar a *Dance Rush* a alguien que le ha echado horas es todo un espectáculo (que todavía, por desgracia, no ha llegado a Europa). Y, créenos, en cualquier salón de Japón, Corea o Taiwán siempre habrá una de estas máquinas y alguien que la exprime al máximo. La llama sigue viva.

FITNESS FRENZY

De la autodefensa de la industria del videojuego, acusada de fomentar actitudes sedentarias, surgió la tendencia de hacerte sudar frente a la pantalla (es el llamado exergaming). Suena super cool, ejercitarte y jugar a la vez, pero la realidad es que el gimmick nos duró lo que tarda *Wii Fit* en echarnos de menos. El caso es que, por una vez, hablamos de un éxito comercial desmesurado: la Wii Balance Board, lanzada en 2007 en Japón y luego expandida al resto del mundo, colocó más de 42 millones de unidades. Muchas yacen ahora apiladas en un Cash Converters, pero nadie les quita el récord Guinness (esto es cierto) como dispositivo de pesado personal más vendido del mundo. *Wii Fit*, el principal juego que se usó con la misma, se colocó en el podio de ventas históricas de Nintendo, que no es poco, pero también hay que mencionar que, ▶

» *Dance Dance Revolution* es el juego de baile por antonomasia, tan icónico como su mueble recreativo.

» Fuese un snowboarder o un skateboarder, la verdad que daba un poco igual; todos eran armatostes que terminaban en un trastero.


FOOTBALL
GET OFF THE COUCH AND ONTO THE GRIDIRON
Realistic football experience
2 player step pad
Wireless ball for passing and play selection
Offense, defense, fumbles, interceptions, and more
PLUGS INTO YOUR TV!
Play TV
RADICA

» Radica trajo al mercado cantidad de máquinas plug'n'play que se conectaban directamente al TV, como este *Football*.

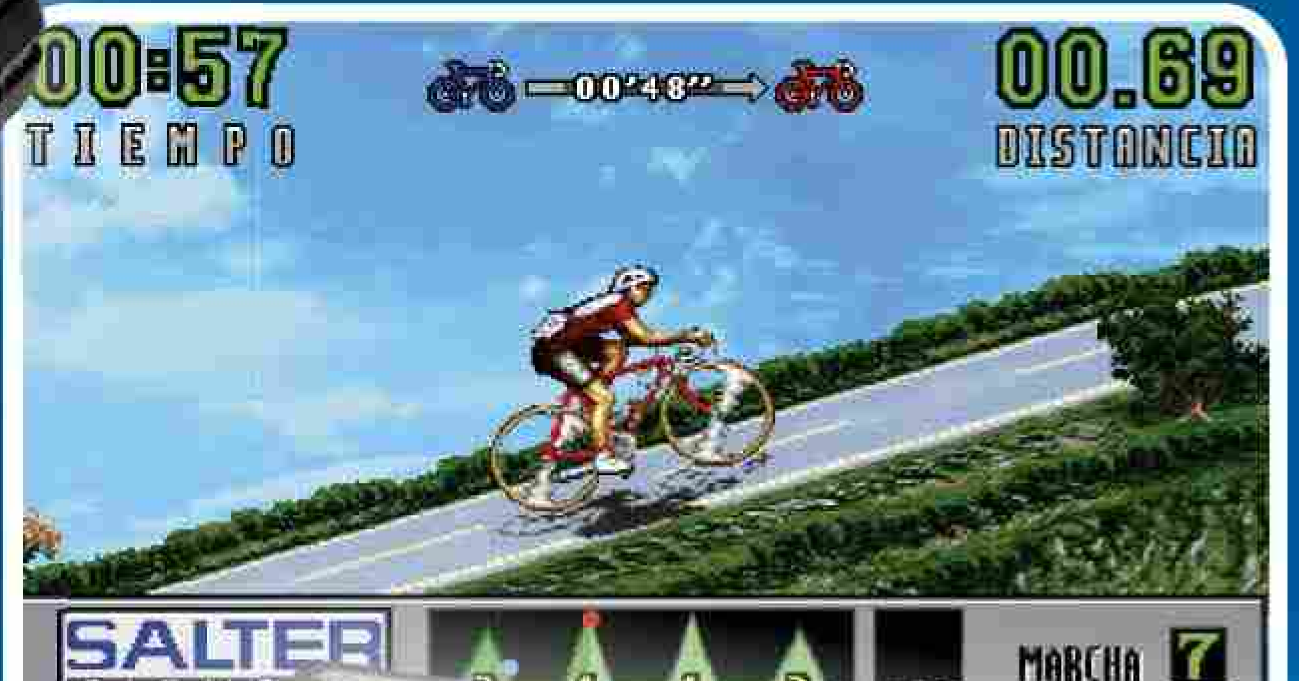
Snowboarder

¿Cuánto "plástico" conserváis en casa?

¡CORRE, BAILA, PEDALEA!

Hasta Decathlon lanzó su propia consola de fitness

» La Domyos Interactive System es la versión europea de la XaviX-PORT, con juegos propios y/o adaptados.



» La Wii Balance Board fue todo un éxito, pero el fin de la vida útil de la Wii y el perfil de sus usuarios provocó que muchas de ellas hayan terminado en un rincón de un Cash Converters.

XaviXPORT
XaviX
POWER
RESET

▶ aunque parezca increíble, se lanzaron más de un centenar de juegos que aprovechaban esta blanca y pesada plataforma. Su mecanismo representa un cambio de paradigma: el jugador no sustituye a un mando de control con sus pies, sino que su centro de gravedad es monitorizado y utilizado para el control, resultando en una experiencia mucho más positiva y precisa. Además, Nintendo y sus minijuegos siempre consiguen sacar el máximo rendimiento de sus innovaciones. O, al menos, engañarnos lo bastante como para que dejásemos que una plataforma con sentimientos nos pesara cada día, fuésemos niños, adultos o abuelos. Un poco más tarde, en 2008, Bandai Namco intentó sacar tajada del mismo pastel con su saga *Family Trainer*, un revival modernillo para Wii de la alfombra de plástico de NES. El resultado, centrado en el público infantil, difícilmente se puede catalogar de fracaso (las cifras de ventas superaron el millón) pero sí claramente eclipsado por los metatarsianos nintenderos.

No es que Nintendo o Bandai Namco inventaran el concepto, sin embargo. La poco conocida XaviXPORT, desarrollada como consola de simulación deportiva por SSD, ocho ingenieros que trabajaron en la NES en su día, precedió por bastante a la Wii (es de 2004) e incluía diversos juegos con controles inalámbricos que imitaban al correspondiente deporte (tenis, golf, bolos, etc.). Uno de ellos, sin embargo, se llevaba la palma: hablamos de *Jackie Chan J-Mat Fitness*, un juego de 2005 con una alfombra en forma de compresa que nos invitaba a entrenarnos con el maestro, siguiéndolo en clases al estilo *DDR*, pateando gotas de agua o corriendo por las calles de Hong Kong mientras sorteábamos señales de tráfico y ninjas peleones. Pura vida.

Si la XaviXPORT es poco conocida es porque solo fue lanzada en Japón y en Estados Unidos. ¿Seguro? En 2009, Decathlon movía todos los hilos posibles de marketing, incluyendo televisión, para presentar su Domyos Interactive System. No hace falta ser muy avispado para notar que la DIS no es más que una XaviX pintada de negro (y PALetizada). Eso sí, los juegos fueron desarrollados específicamente para la máquina de Decathlon e iban más allá, hasta el punto de aprovechar no solo la alfombra para pisar, sino también un cajón adicional para steps e incluso una bicicleta estática a tamaño completo. Mientras muchos pensaron que DIS era una imitación malucha de Wii Fit, resulta que probablemente, al contrario, fue su inspiración.

Los deportes sobre ruedas tampoco escapan de la tendencia plantar. Con *Tony Hawk: Ride*, en 2009, volvemos a las buenas prácticas del plástico bajo tus pies: sensores infrarrojos y un juego lamentable. Las revistas del momento solo le encontraron un punto fuerte, la robustez del periférico. En *GamesRadar* gustó tanto que usaron el pseudo-monopatín como trofeo para los premios a los juegos más cutres del año.

La bicicleta ha sido, sin embargo, uno de los periféricos más deseados pero a la vez más complicados de implementar, empezando simplemente por su tamaño. Dos desarrollos españoles destacan como ejemplos tempranos: la recreativa *Last KM*, desarrollado por Zeus Software para Gaelco en 1995, dada por desaparecida durante mucho tiempo pero recuperada por su programador, Ricardo Puerto, y preservada por la Asociación RetroAcción, contaba con dos bicicletas estáticas sobre las que pedalear para ser el primero en llegar a meta. Julen Zaballa habla de esta historia, con mucho más detalle y criterio, en la *Retro Gamer* número 23. Sin embargo, *Last KM* quedó solo para gimnasios, de la misma forma que las máquinas con software interactivo que Salter encargó a Gaelco y que culminaron en las Salter Cardioline Pro Cycle y Pro Reclimber (con bicicleta estática) y Pro Stepper (máquinas de tipo stepper, como su nombre indica). Todas ellas eran configurables para adecuarlos al programa de ejercicio deseado por el usuario y mostraban los característicos sprites de las recreativas de Gaelco.

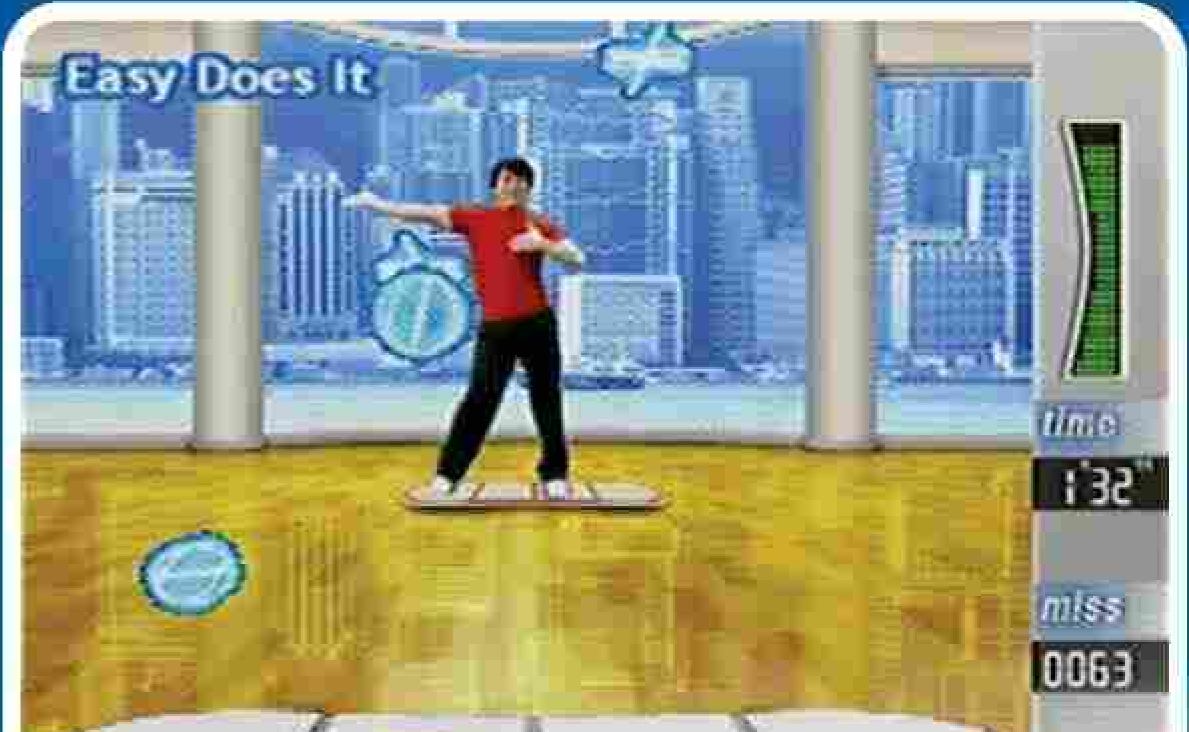
Sacar la bici del gimnasio para traerla a casa era algo que solo podía ocurrir con la Wii y su Cyberbike, de la mano de Neko Entertainment, en 2010. Una bicicleta estática (pero con manillar móvil) que llegaba hacia el final de la vida útil de la consola y que costaba más que la propia máquina, el aparato era poco robusto y el juego, aunque intentaba imitar el estilo de los *Wii Sports*, era repetitivo y aburrido. Lo mejor del fracaso, sin embargo, es que a veces hasta da para secuelas: *Cyberbike 2*, para PS3, que daba un lavado de cara a los gráficos de Wii pero te la colaba exactamente de la misma forma. No está de más mencionar aquí también al sistema BKOOL, que aunque técnicamente sea más un rodillo que otra cosa, también tiene un sistema de simulación del que podríamos discutir si es juego o simple gamificación, pero que al menos te pone a los pedales de una bici en condiciones: la tuya propia.

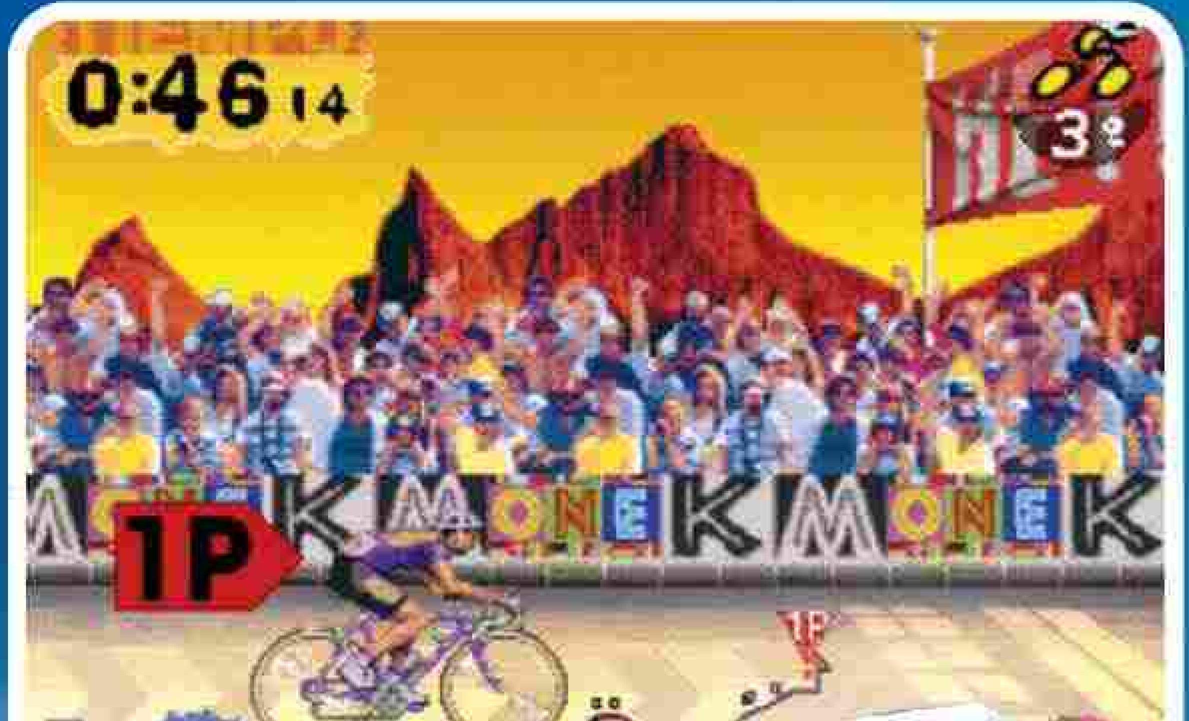
La bicicleta ha sido uno de los periféricos más deseados... aunque ocupara mucho espacio

ANDANDO QUE ES GERUNDIO

No son pocos los juegos que han intentado ponernos a hacer ejercicio, como tampoco son pocos los que nos han querido obligar a andar. Paso a paso, tamagotchis con podómetros incorporados como *Pocket Pikachu* o *Dragon Quest Slime* VPET gamificaban ya en 1998 el hecho de andar; veinte pasos, un Watt. O, lo que era lo

▶


Easy Does It
time
1'32"
miss
0063

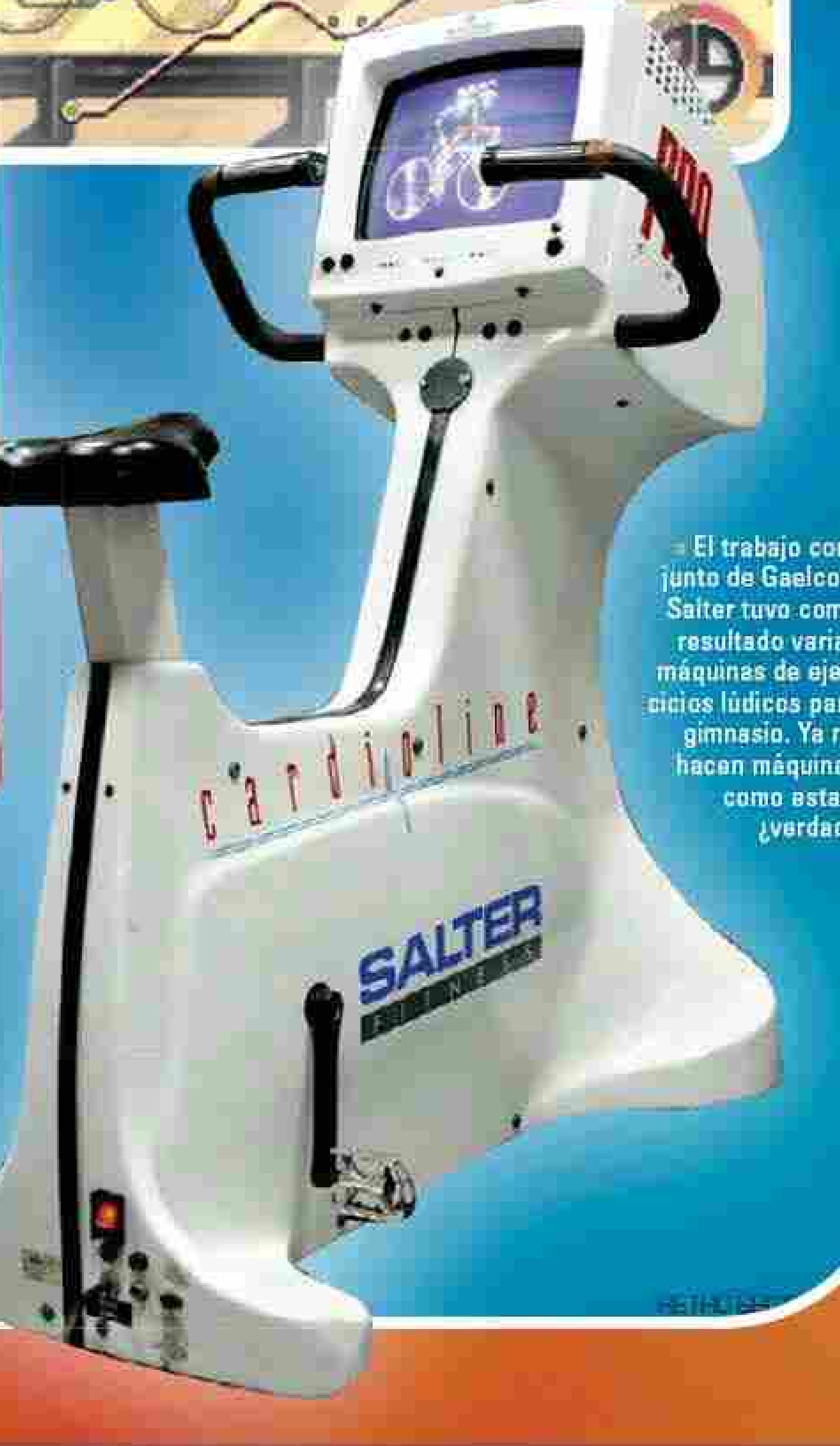

0:46 14
3º
1P
KMONEKMONEK

Jackie Chan Studio
FITNESS J-MAT
experience the ultimate interactive workout with Jackie Chan
XAVIX.ru
XaviX PORT

» [XaviXPORT] Si ejercitarte ante la pantalla te aburre, la solución es bien sencille: pon a Jackie Chan en tu vida y a bailar siguiendo al rey de las artes marciales.

TONY HAWK RIDE
TONY HAWK RIDE
TONY HAWK RIDE
ACTIVISION

» Los periféricos para los juegos de generaciones más recientes también son habituales, como este monopatín (futurista) de Tony Hawk.


cardioline
SALTER
FITNESS
PRO

» El trabajo conjunto de Gaelco y Salter tuvo como resultado varias máquinas de ejercicios lúdicos para gimnasio. Ya no hacen máquinas como estas, ¿verdad?

No todo es bailar: algunos también se han empeñado en hacernos andar

» La ruta de los 88 templos de Shikoku te espera en *Ohenro-san: Hosshin no dojo*, un simulador de peregrinaje para GameCube.

» "Juegos" como *¡Camina conmigo!* se encuentran en la frontera de lo que sería realmente un videojuego; en realidad, son más como contadores de pasos o registros de estadísticas adornados con animalitos.

▶ mismo, una moneda virtual para comprar regalitos a la mascota igualmente virtual que, de no hacerlo, se enfadaba. El capitalismo de las emociones reducido a una pila de botón. Bandai, que se había dormido, incorporó esa característica a su tamagotchi original, convirtiéndolo en el Tamawalkie. Debió salir bien la cosa, no obstante, puesto que una década más tarde el Pokewalker (los nombres derrochan originalidad) extendió el concepto, premiando el número de pasos diarios con la aparición de Pokémon más raros en las versiones *HeartGold* y *SoulSilver* (de Nintendo DS).

La consola de dos pantallas de Nintendo, dentro del conjunto de juegos de *Touch! Generations*, también recibió su dosis de desgaste de zapatillas a base de *¡Camina Conmigo!*, un juego con dos podómetros y un subtítulo confuso de pelotas: "conoce el ritmo de vida de tu familia". Como si pretendiese que escondieras los dispositivos en la mochila del crío para controlar su rutina. En cualquier caso, es incluso difícil calificarlo como juego; es más bien un repositorio en el que descargar, día tras día, la cuenta de pasos, y obtener gráficos y datos estadísticos básicos adornados con animalitos y los Miis de turno. Nintendo es, con diferencia, la compañía que más preocupada ha estado por mover nuestro esqueleto. La derivada de *Wii Fit* para Wii U, Wii Fit U (parece un trabalenguas) incluía, como innovación inevitable, un podómetro. Su forma y aspecto: idéntico al Pokewalker, aunque nos prometieron que, internamente, era otro mundo. La realidad es que algo había, puesto que incluía un altímetro, pero olía a reciclaje hasta decir basta. Con la 3DS, la propia Nintendo fue más allá; incluyó el podómetro en la consola y, a partir de ahí, más esclavismo: cien pasos para una monedita. Esas moneditas podían ser usadas, a su vez, para comprar ventajas, extras o pistas en multitud de juegos.

Los juegos para móviles, a menudo olvidados en estos repasos, tienen aquí un importante papel, dada la capacidad de geolocalización y de conteo de pasos. Es de justicia recordar la aplicación *Zombies, Run!*, de 2012, que es una de las pocas que realmente mide distancias y cuya principal mecánica consiste en, literalmente, correr. Correr con nuestras piernas de carne y hueso, claro está. Six to Start y Naomi Alderman, sus autores, también publicarían *The Walk*, otro juego de características parecidas, en 2014. El mercado también está lleno de aplicaciones más depredadoras, como *Wokamon* (otro tamagotchi), *Fitness Fantasy* (un fitness-RPG) o *Pocket Plants* (colecciona plantas mientras caminas). Y es que en muchas de estas aplicaciones, los pasos se usan como moneda para avanzar en el juego... pero se pueden sustituir por pagos en moneda real. Que caminen los pobres.

El plato fuerte del móvil, el juego y los pies es, sin duda, Niantic, con su primer casi-éxito (*Ingress*, en 2013) y su remake con piel de *Pokémon* con el que se catapultaron (paso a paso) a lo más alto de todas las listas de uso e ingresos: *Pokémon GO*, en 2016. Este sí que sacó a más de uno de su casa; todos recordaremos los parques urbanos llenos de gente, cabizbaja, dando vueltas esperando cazar al mejor ejemplar y convertirse en los reyes del gimnasio.

TU PRIMER PASO HACIA UN MUNDO SIN LÍMITES

Los (retro)juegos de a pie no se agotan con trastos cutres, baile y fitness. No podemos olvidarnos de *Gaelco Football Power*, recreativa con balones para que les pegásemos patadones reales, de *Top Skater* (abuelo estilístico de *Crazy Taxi*) y su

namco

PROP CYCLE

ON THE WINGS OF AEOLUS...

PROP CYCLE REALISES THE HUMAN DREAM...
..TO FLY ON THE WING.
SPECTACULAR GRAPHICS AND SIMPLE GAMEPLAY
WILL BE ATTRACTIVE AND APPEALING TO ALL PLAYERS.

SPECIFICATIONS DX

PCB: System Super 22 PCB
DIMENSIONS: W1150 x D2810 x H2290 (including signboard)

Amusement to Entertainment

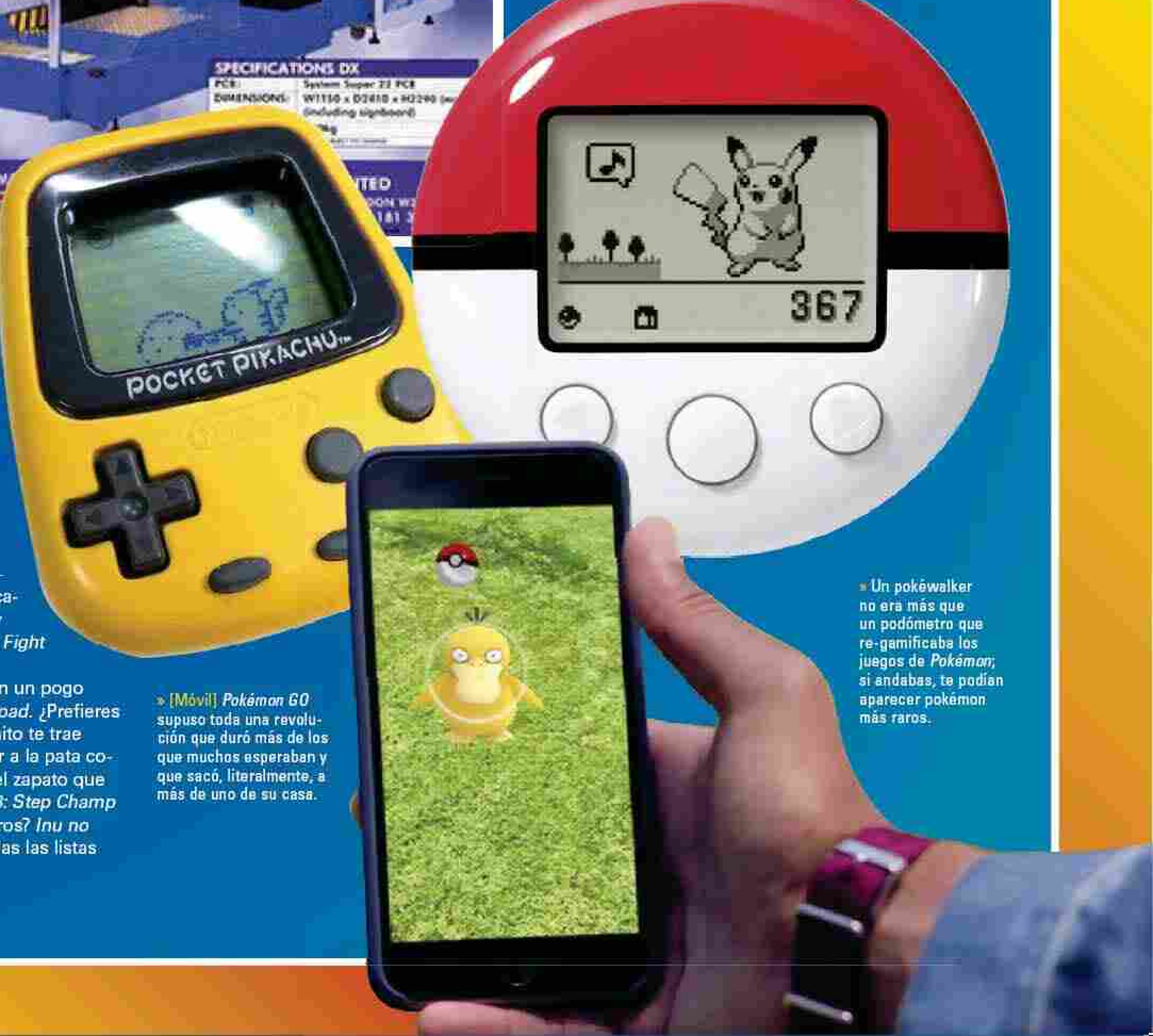
namco

» Hay propuestas originales, como la de *Prop Cycle*, una especie de *Balloon Fight* a lomos de una bicicleta voladora.

secuela *Air Trix*, ambos de Sega, o de las máquinas de Namco *Alpine Racer*, de esquí, y *Alpine Surfer*, de snowboard. Si seguimos caminando en esta senda, la cosa se vuelve cada vez más loca. Por ejemplo, Namco hizo un par más de recreativas a pedales: *Downhill Bikers*, de carreras con bicicletas de descenso, y *Prop Cycle*, una especie de *Balloon Fight* a lomos de una bicicleta ¡voladora!

¿Quieres jugar dando brincos con un pogo stick? Taito tiene para ti *Hopping Road*. ¿Prefieres correr con un patinete? También Taito te trae *Kickthrough Racers*. ¿Quieres saltar a la pata coja, correr como un loco o ponerte el zapato que toca? Ahí está *Bishi Bashi Special 3: Step Champ* de Konami. ¿Lo tuyo es pasear perros? *Inu no osanpo*, arcade que aparece en todas las listas de rarezas japonesas "que nadie más conoce", te lo pone fácil con una cinta andadora incluida. ¿Tu sueño es recorrer la ruta de los 88 templos en Shikoku? Sus más de mil kilómetros te esperan en su versión virtual en *Ohenro-san: Hosshin no dojo*, un simulador de peregrinaje para GameCube que se juega con una plataforma con tres botones y un podómetro.

Lo prometíamos al principio: décadas y décadas jugando con los pies que dibujan una historia alternativa del medio llena de fracasos pero también de creatividad, de trucos desesperados para vender pero también de ganas de desafiar los axiomas sobre el control. Lo raro de estas ideas y su dependencia de periféricos alternativos hacen especialmente difícil su preservación, por lo que urge al menos dejar constancia de su existencia. No habrá museos del foot gaming, pero qué maravilloso es descubrir que nuestro pasado es todavía más vasto y atrevido de lo que pensábamos. Esto también es videojuego, aunque muchas veces no luzca las medallas del éxito, la nostalgia o el diseño canónico, y sin estas máquinas de pisar nuestra historia estaría, nos vas a perdonar un último chiste, incuestionablemente coja. ✱



» [Móvil] *Pokémon GO* supuso toda una revolución que duró más de los que muchos esperaban y que sacó, literalmente, a más de uno de su casa.

» Un pokéwalker no era más que un podómetro que re-gamificaba los juegos de *Pokémon*; si andabas, te podían aparecer pokémon más raros.

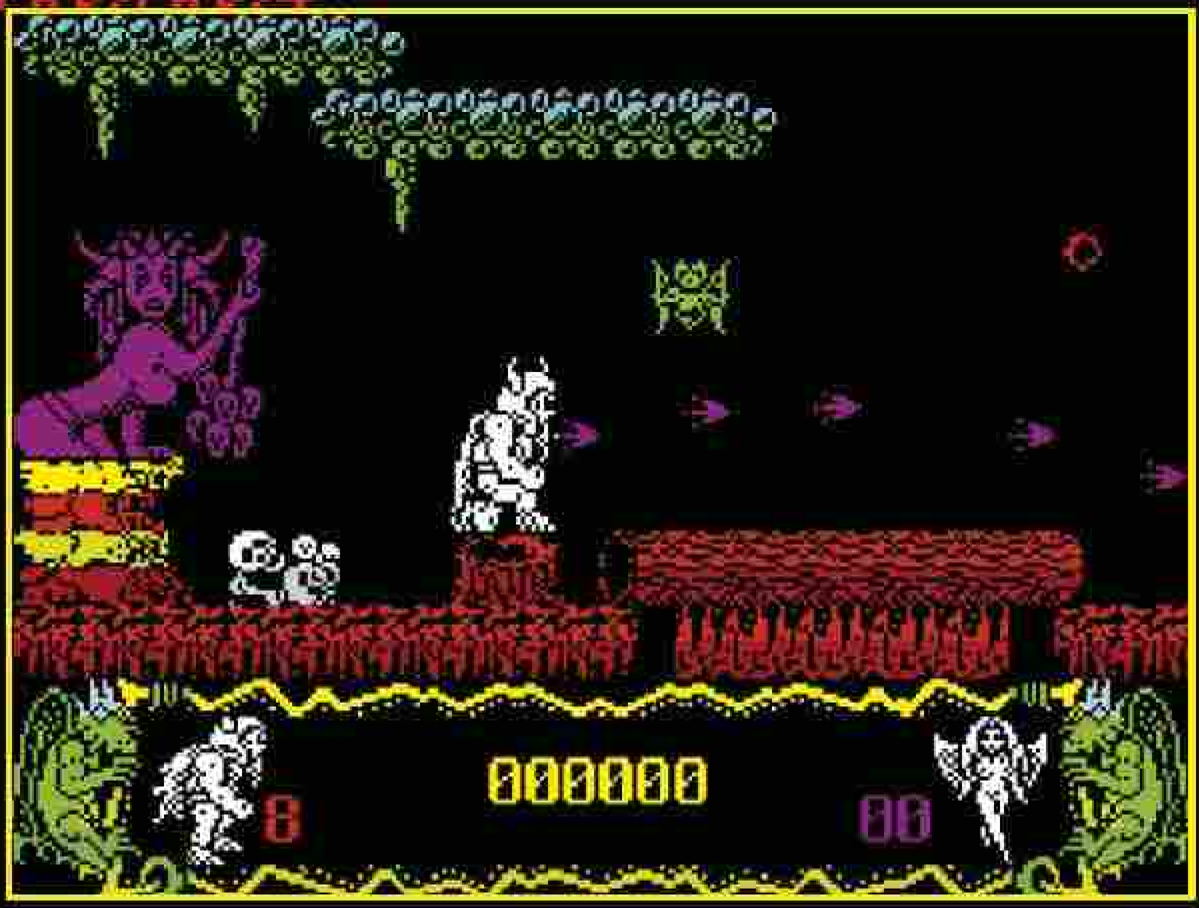
ASÍ SE HIZO

Deliverance

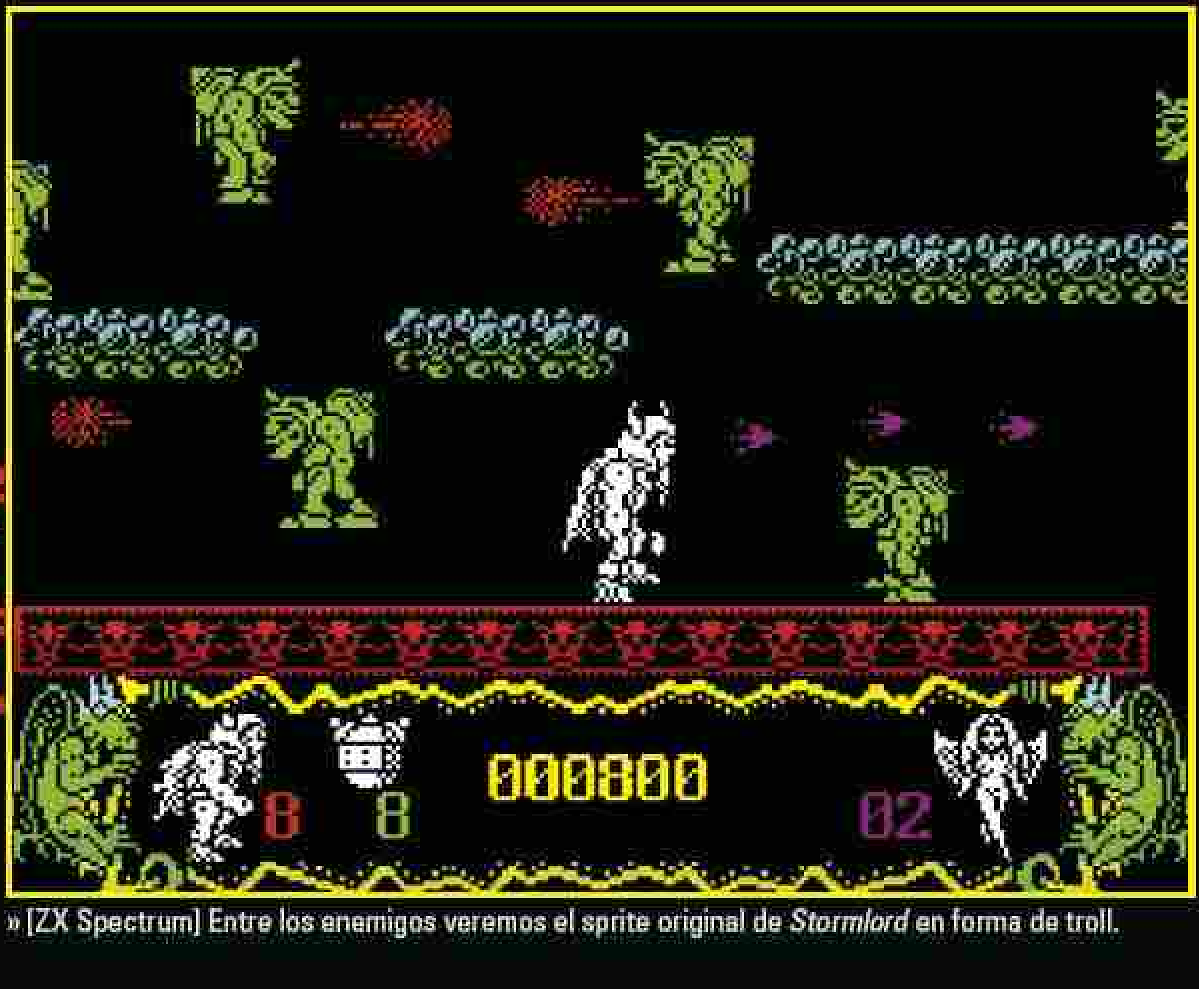
STORMLORD II

En 1990, los nuevos juegos originales de Spectrum eran una rareza, pero Raffaele Cecco comenzó la década dando al sistema un último aliento. Raffaele explica cómo hizo la segunda parte de Stormlord con el ambicioso Deliverance: Stormlord II

TEXTO POR RORY MILNE



» [ZX Spectrum] *La búsqueda comienza con un hada desnuda y un insecto molesto y ágil.*



» [ZX Spectrum] Entre los enemigos veremos el sprite original de *Stormlord* en forma de troll.

A finales de los ochenta, muchos de los títulos más vendidos de Hewson Consultants para ZX Spectrum fueron creados por Raffaele Cecco. En los años noventa, por lo tanto, tenía sentido recuperar su último lanzamiento de la década anterior con una secuela, como explica el experimentado diseñador. "Creo que *Stormlord* supuso un éxito moderado", señala modestamente, "y en Hewson fueron bastante buenos extrayendo el máximo valor de sus juegos con secuelas y ports para los diferentes ordenadores de 8 y 16 bits de la época. Desde el punto de vista de Hewson, significaba un menor riesgo, ya que se retomaba una licencia ya conocida y con una buena reputación como la de *Stormlord*. Desde mi punto de vista, la columna vertebral del juego ya estaba hecha, pero terminé desarrollando una técnica de desplazamiento completamente diferente para *Stormlord II*".

Una de las primeras mejoras con las que Raffaele dotó a la secuela fue la velocidad a la que podía desplazarse el protagonista, lo que permitió que hubiera más plataformeo y una jugabilidad más intensa. "Las plataformas eran mi género preferido, ya que los juegos de este tipo otorgaban mucho valor de jugabilidad a los niveles", considera Raffaele. "El *Stormlord* original era bastante lento en comparación a la secuela. La técnica de desplazamiento que utilicé era súper suave para un ZX Spectrum, pero no se prestaba a un juego particularmente exigente o con muchos sprites. Así que *Stormlord* estaba un poco limitado por su desplazamiento, pero *Stormlord II* no tenía tales limitaciones, así que podía hacer todo lo posible en los diseños de niveles".

Pero, como resultado de la mayor intensidad y velocidad de *Stormlord II*, Raffaele decidió que sería mejor no volver a tocar ciertos aspectos de su predecesor, una aventura mucho más tranquila; en su lugar, se centró en crear un juego más lineal, sin desafíos del tipo de ir buscando llaves por el mapeado para abrir ciertas puertas y poder seguir avanzando. "Creo que este fue el efecto *Exolon* y *Cybernoid*", razona Raffaele.

Deliverance
Stormlord II

LOS DATOS

- **» COMPAÑÍA:** HEWSON CONSULTANTS
- **» AUTOR:** RAFFAELE CECCO
- **» AÑO:** 1990
- **» PLATAFORMAS:** ZX SPECTRUM, VARIOS
- **» GÉNERO:** PLATAFORMAS

MÁS DEL AUTOR

EXOLON
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1987

CYBERNOID (IMAGEN)
SISTEMA: ZX SPECTRUM, VARIOS
AÑO: 1987

FIRST SAMURAI
SISTEMA: AMIGA, VARIOS
AÑO: 1991

> “Stormlord estaba limitado por su scroll, pero Stormlord II no, así que pude hacer todo lo posible en el diseño de niveles”
>
> **Raffaele Cecco**

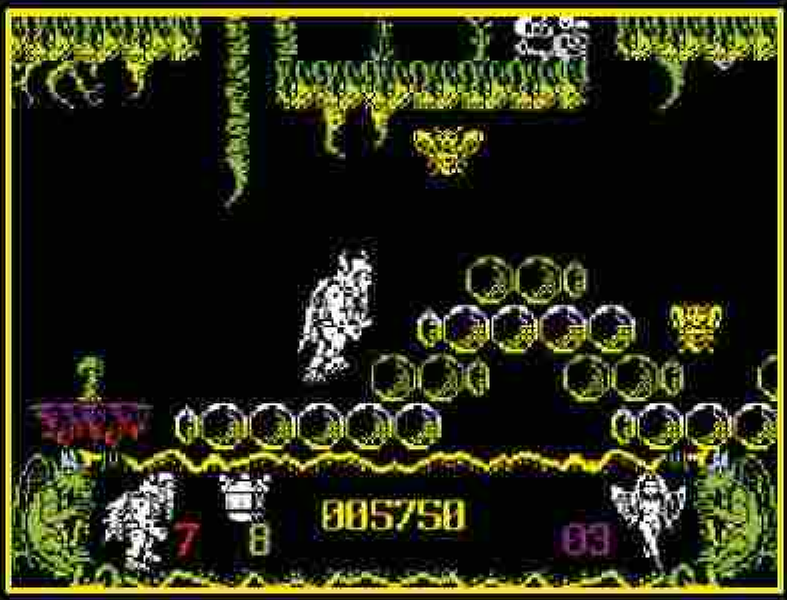
“Probablemente estaba volviendo a mi zona de confort al diseñar un juego de estilo lineal, en lugar de explorar y resolver puzles. Para la secuela me interesaba hacer un juego más agresivo”. El desplazamiento más rápido de la secuela permitió la inclusión de aglomeraciones de enemigos, lo que se adaptaba al estilo del editor. “Creo que los juegos de acción frenéticos eran un elemento básico de Hewson”, reflexiona Raffaele, “con *Exolon*, *Cybernoid*, *Uridium* y *Zynaps*. Enfoqué *Stormlord* hacia ese camino porque sabía que ese tipo de juegos eran populares entre los fans de Hewson. Y debido a que había adoptado un tipo de técnica de deszamiento de ‘cambio de pantalla’ más tradicional con *Stormlord II*, funcionó bien con más enemigos y más carnicería. No se veía tan suave como el original, pero lo compensó con pantallas mucho más densas”.

Surgieron más diferencias entre los dos juegos cuando Raffaele encontró un tema para el primer nivel de su secuela, que cambió el estilo de cuento de hadas del original por una apariencia que recordaba a los nueve círculos del infierno de *La Divina Comedia* de Dante Alighieri.

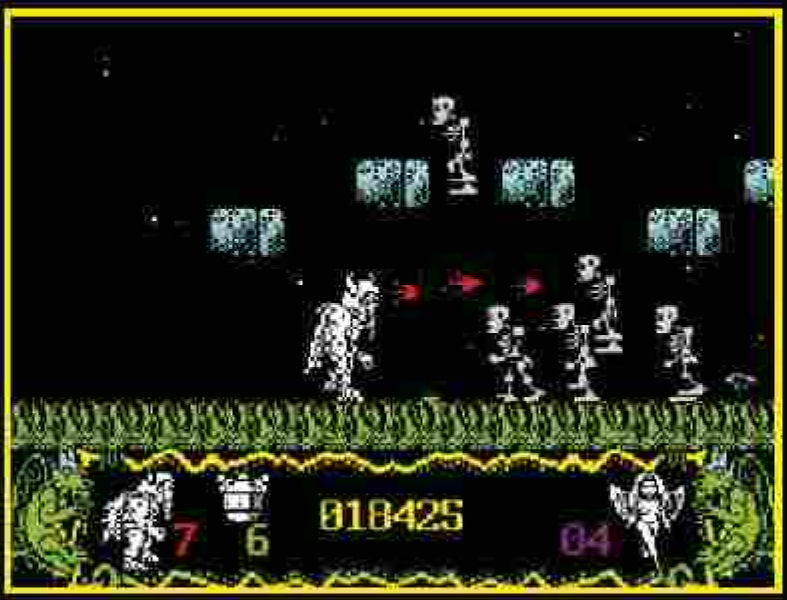
“Creo que estaba buscando una sensación de ‘inframundo’ para *Stormlord II*”, reflexiona Raffaele, “en la misma línea que *Stormlord*, pero con un toque más oscuro y agresivo. Gráficamente hablando, creo que era bastante similar a *Stormlord*, aunque con enemigos más aterradores”.

Con el objetivo de darles a los jugadores una oportunidad justa para vencer a los demonios infernales masivos de *Stormlord II*, Raffaele otorgó al protagonista de su secuela cinco armas secundarias, en lugar de la única que tenía su predecesor, y le regaló la capacidad de realizar triples saltos en el aire. “Lo hice, casi con total seguridad, para diferenciar los dos juegos”, recuerda Raffaele. “Siempre pensé que sería bueno insertar algunas mecánicas nuevas, incluso en una secuela. Estoy seguro de que debo haber tomado prestado el salto en el aire de otro juego, ¡aunque no recuerdo cuál! Pero el nuevo salto y las armas adicionales de *Stormlord II*, definitivamente encajaron mejor con el ritmo más rápido del juego”.

Igualmente adecuado que el scroll más rápido de *Stormlord II* fue una característica recurrente diseñada para dividir las secciones de plataformas de su juego, donde el héroe podía montar dragones en tiroteos con scroll si primero desafiaba los peligros para atrapar sus huevos, que iban cayendo uno tras otro. ▶



» [ZX Spectrum] Los espacios confinados están protegidos por enemigos muy agresivos.

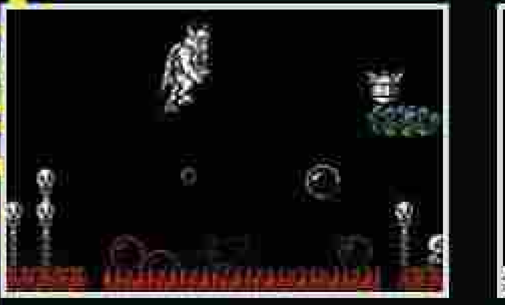


» [ZX Spectrum] Cuando se pare el scroll, prepárate para un jefe o un ejército de enemigos.

» Después *Stormlord II*, Cecco portó *Time Machine* a Spectrum y Amstrad CPC.

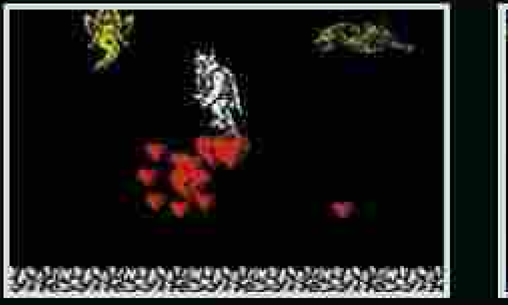
ESTRATEGIAS STORMLORD II

COMO SUPERAR EL JUEGO DE PLATAFORMAS DE CECCO



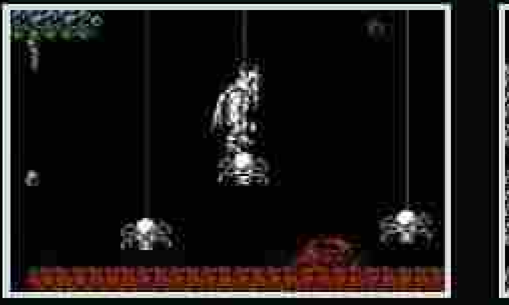
PROCEDE CON CUIDADO

Stormlord II ofrece, con regularidad, secciones tranquilas seguidas de enemigos mortales o características ambientales que aparecen de la nada. El mejor enfoque para estas áreas aparentemente seguras es avanzar lentamente, preparado para saltar o disparar en cualquier momento.



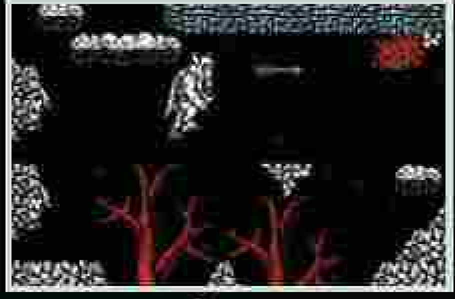
AMIGOS EN APUROS

Las criaturas demoníacas plagan el inframundo, el plano mortal y las cumbres celestiales, pero estos entornos también son el hogar de nuestros aliados. Las hadas son las más comunes, y rescatarlas te da vidas extra, pero también hay dragones que te permiten montarlos si atrapas sus huevos al caer.



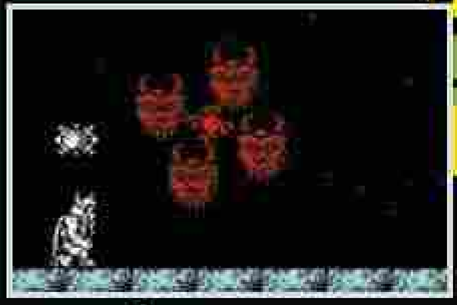
PENSAR DE OTRA MANERA

Muchos de los desafíos más frustrantes de *Stormlord II* tienen soluciones poco probables. Por ejemplo, sus arañas requieren un timing preciso, pero puedes saltar fácilmente de una a la otra, y puedes evitar disparar a las nubes mortales limitando tu salto cuando estás directamente debajo de ellas.



ELECCIÓN DE ARMA

Al igual que *Cybernoid*, *Stormlord* II tiene armas secundarias, y es importante elegir la correcta para el momento en cuestión. La ballesta y el estallido estelar son de largo alcance, por lo que son buenas para objetivos lejanos. Las granadas tienen corto alcance, pero causan mayor destrucción.



¿QUIÉN ES EL JEFE?

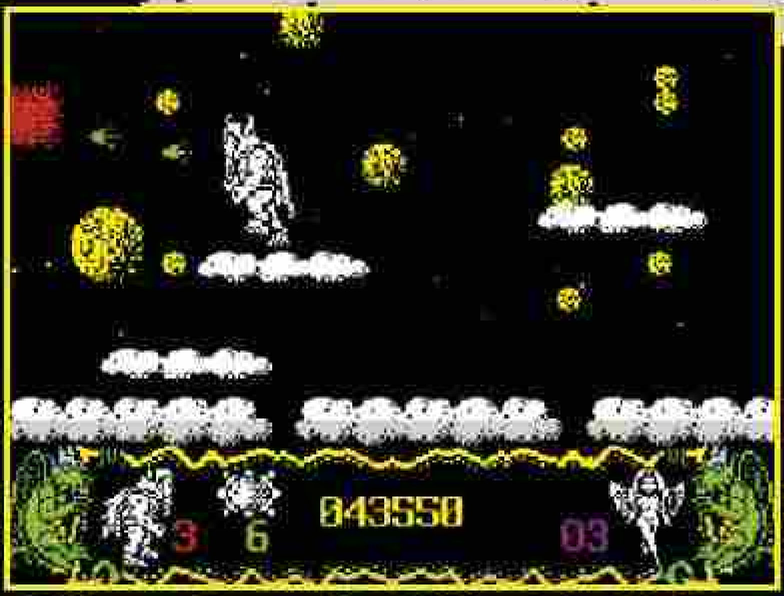
Existen dos tipos de peleas con enemigos: unas con grandes jefes que necesitan muchos golpes y otras con acumulaciones de enemigos menores. En las peleas en sitios con plataformas, refúgiate dónde no te puedan atacar desde arriba. En espacios abiertos, sigue moviéndote y ataca desde la distancia.

"Pensé que sería bastante agradable ser recompensado con un estilo de juego realmente diferente si te arriesgabas un poco, así que fue un poco como una fase de bonus", observa Raffaele. "Esas secciones de shooter con scroll rápido también eran un completo contraste con el estilo de plataformas del juego. Probablemente no tenían mucho sentido, pero eran divertidas y no pensamos demasiado en el argumento en aquel instante. De alguna manera, querías sorprender al jugador y hacer que dijera: '¿Qué?' Además, conseguía romper el ritmo lento de los niveles de plataformas y les daba a los jugadores una experiencia arcade más rica".

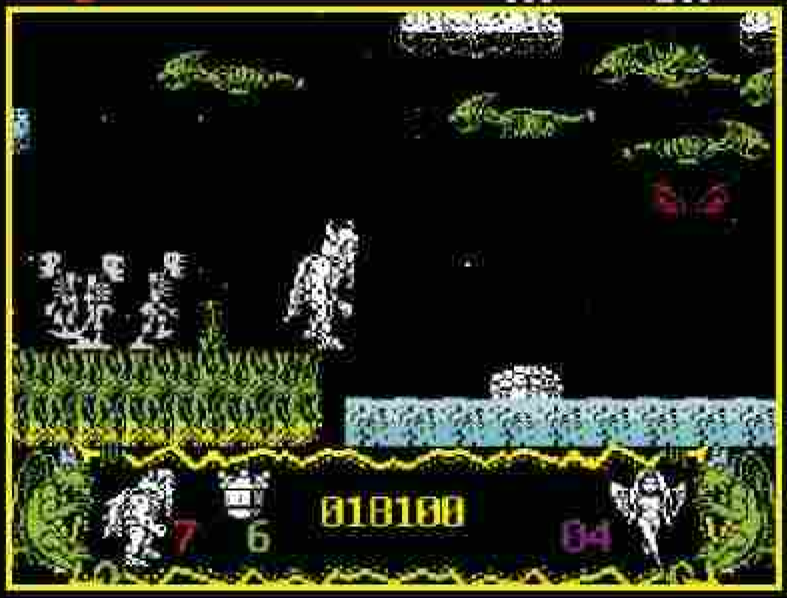
Otra característica tipo arcade llegó en forma de jefes eclécticos y a menudo terroríficos de final de nivel, aunque Cecco no puede recordar la inspiración que le llevó a crear estas monstruosidades. "No recuerdo de dónde saqué la idea para los jefes", admite, "pero especularía que fui influenciado por los juegos de arcade y consola que estaba jugando en ese momento. Tampoco recuerdo que hubiera hecho jefes finales anteriormente, así que fue una novedad para mí, ¡y en esos días simplemente desarrollé lo que me gustaba! Mi lógica era que si yo lo disfrutaba, probablemente otras personas también lo harían".

Además de las peleas contra jefes finales, Raffaele también ideó rondas de bonificación, donde el protagonista tendría que crear escaleras con corazones. "No estaba tan familiarizado con *Starquake*", responde Raffaele cuando se le preguntó si el juego de Steve Crow ayudó a inspirar los bonus de *Stormlord II*, "pero mirando mi catálogo posterior, no me sorprendería si hubiera sido influenciado por mi propia conversión de *Solomon's Key*. Era una recreativa muy subestimada, y el pequeño mago de ese juego podía colocar bloques con su varita y hacer escaleras. La implementación no fue idéntica a *Stormlord II*, pero creo que la teoría es plausible".

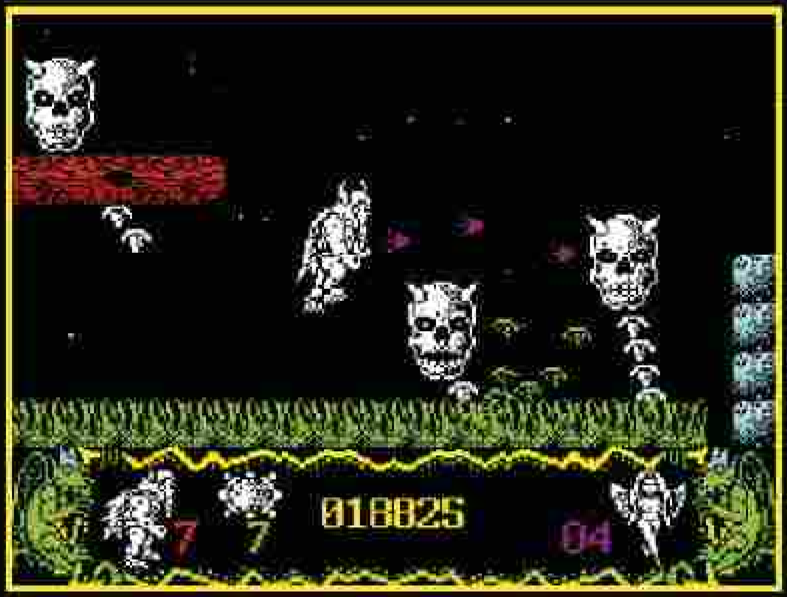
Raffaele lo tiene mucho más claro si le preguntamos sobre sus razones para diseñar dos mundos más después de completar su inframundo: uno ubicado en el plano mortal y otro que representa el cielo. "Pensé que *Stormlord* era bastante parecido en todas partes", argumenta Raffaele, "por lo que calcular los niveles de *Stormlord II* parecía una progresión natural. Recuerdo vagamente tener un poco más de tiempo libre para los gráficos de la secuela. Además, las diferentes escenas de acción y los enemigos finales en *Stormlord II* dieron más margen para



» [ZX Spectrum] Los asteroides del último nivel no deberían funcionar, pero encajan perfectamente.



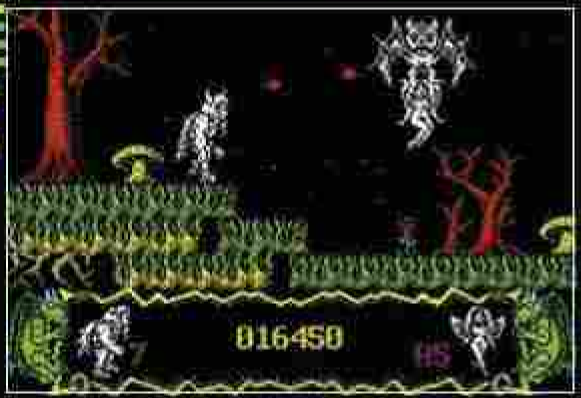
» [ZX Spectrum] Las plataformas de *Stormlord II* requieren un posicionamiento milimétrico.



» [ZX Spectrum] No es fácil derrotar a los jefes de *Stormlord II* si usas el arma estándar del juego.

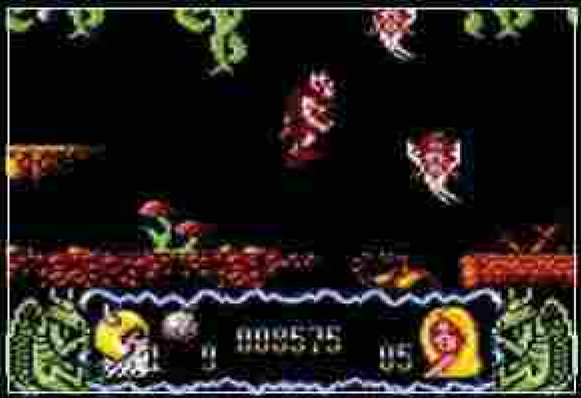
> "No recuerdo haber hecho jefes antes, ¡en esos días simplemente desarrollé lo que me gustaba"
>
> Raffaele Cecco

LAS CONVERSIONES



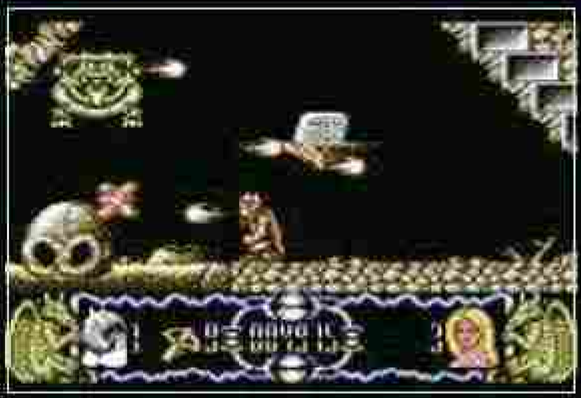
ZX SPECTRUM

El original de Raffaele Cecco y uno de los mejores Run&Gun de ZX Spectrum, cuenta con tres mundos únicos impresionantemente coloridos dadas las restricciones de hardware del sistema. A pesar de su dificultad, la acción continua hace que valga la pena jugar hasta completarlo.



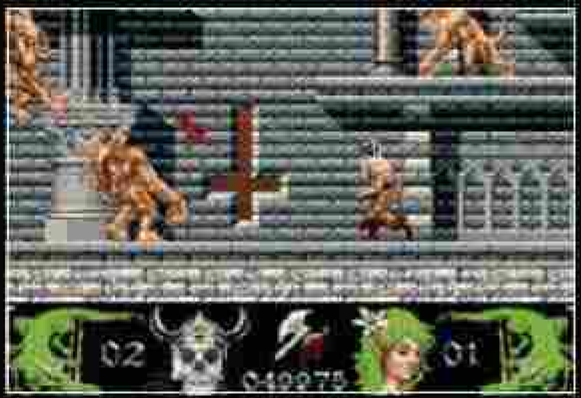
AMSTRAD CPC

Aunque el uso del modo de baja resolución del Amstrad CPC significa un mayor colorido que el original, la desventaja es que le da menos espacio para maniobrar, lo que hace que un juego ya complicado sea aún más difícil. Aparte de eso, la versión de CPC se juega exactamente igual.



COMMODORE 64

La versión de Commodore 64 es impresionante debido a que está basada en sprites. Sus gráficos parecen un poco menos refinados que los originales, pero aún así se ven geniales. También se mueve más rápido que el de Spectrum y tiene mejor y más variada música y efectos de sonido.



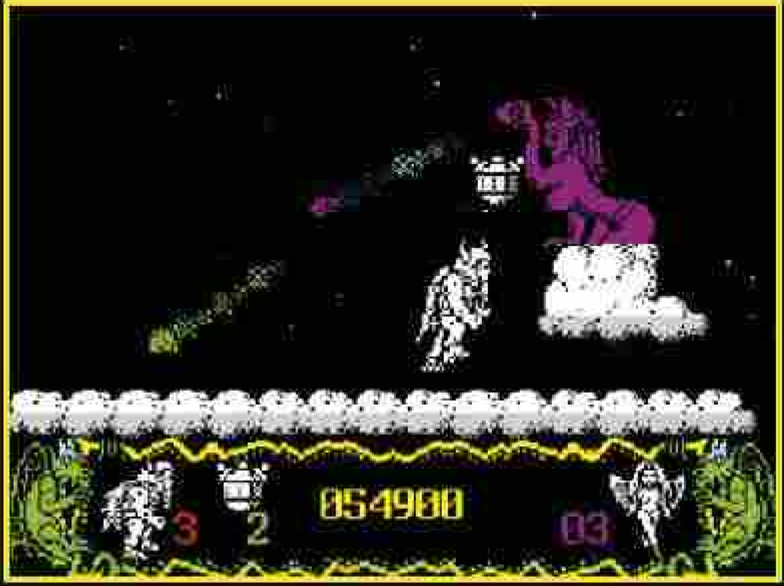
AMIGA

Las versiones de 16 bits son muy diferentes del original. La de Amiga la diseñó el artista belga Kim Goossens, el cual decidió que una conversión directa no era lo suficientemente ambiciosa. El desarrollador ideó un desplazamiento en cuatro direcciones con imágenes impresionantes.

variar los gráficos y los entornos".

Podría decirse que Raffaele dejó las variadas características ambientales para su etapa final, aunque el diseñador explica que su tributo a *Asteroids*, como la utilización en el juego del héroe troll original de su predecesor en sus niveles anteriores, se redujo a la conveniencia en lugar de a la variedad: "Utilizar el sprite del troll original que había creado para el primer *Stormlord* fue solo un caso de reciclaje. Probablemente me estaba quedando sin ideas en ese momento, ¡así que fue cuando cambié al modo de 'ideas aleatorias'! Me encantaría decir que le di muchas vueltas al subjuego de Asteroids, pero creo que se trataba de una manera fácil de terminar el juego. Aún así, pienso que al final funcionó bien".

Cuando el juego estuvo finalizado, Raffaele lo llevó a Hewson para su aprobación, y a pesar de que el desarrollador había duplicado el número de hadas escasamente vestidas en *Stormlord II* en comparación con su predecesor, no surgieron preocupaciones sobre la posibilidad de una nueva controversia. "No creo que esto fuera algo que Hewson llegara a considerar", reconoce Raffaele. "Por aquel entonces el mercado ya había madurado un poco: las consolas estaban saliendo con todo tipo de juegos, y no creo que un poco de desnudez alarmara ya a mucha gente. No recuerdo haber tenido una conversación sobre este tema con Hewson cuando entregué *Stormlord II*. Creo que sabíamos cuáles eran los límites aceptables, y no recuerdo que nos llegase ningún tipo de queja de algún 'ciudadanos preocupado' por este tema ni nada por el estilo".

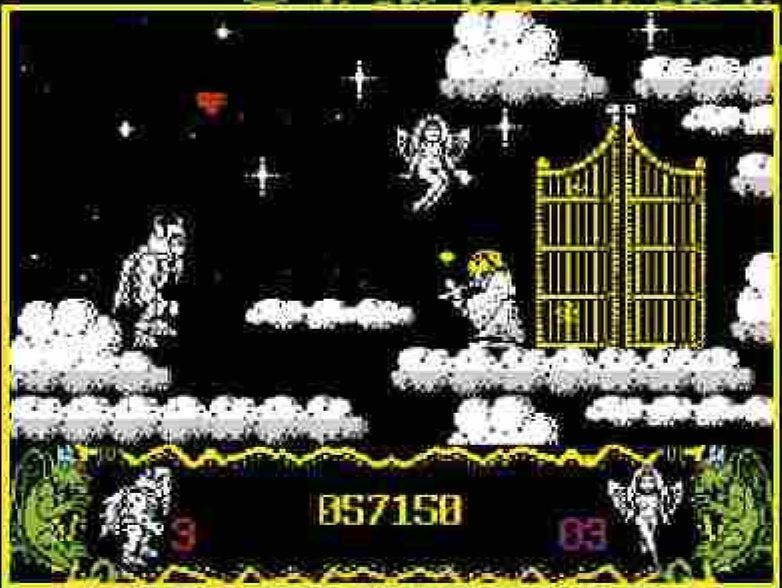


» [ZX Spectrum] El enemigo final es un hada desnuda a la que no le falta potencia de fuego.

Como se esperaba, *Stormlord II* (que finalmente tomó el nombre de *Deliverance: Stormlord II*), se publicó sin que hubiera demasiado alboroto por culpa de los desnudos; sin embargo, el formidable desafío que representaba el juego *sí* que fue cuestionado por parte de la crítica, que consideraba que la alta dificultad plantearía un serio problema para los jugadores menos experimentados.

"Creo que las críticas estaban bien", dice filosóficamente Raffaele, "pero probablemente no estaban en la misma liga que *Exolon* o *Cybernoid*. El mercado estaba cambiando y todos estábamos buscando títulos y consolas de 16 bits. El ZX Spectrum (al igual que la mayoría de microordenadores de 8 bits) estaba llegando, de alguna manera, a su ocaso. No creo que nadie esperara que *Stormlord II* fuera un éxito de ventas en 8 bits como sucedió con algunos de mis juegos anteriores, pero fue una reutilización pragmática de una IP existente".

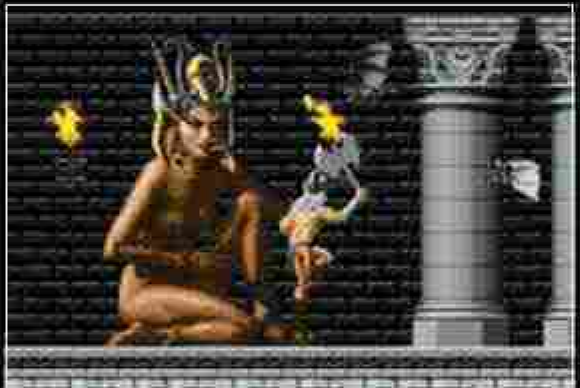
Echando la vista atrás, Cecco haría, tan solo, uno o dos cambios. "Probablemente volvería a retocar el scroll para probar algo que fuera un poco más suave", sugiere Raffaele, "para que fuera una especie de mezcla entre el método de desplazamiento de *Stormlord* y el de *Deliverance: Stormlord II*. Además, la escena final que aparecía cuando completabas el juego (tan solo un mensaje de felicitación) era un poco abrupta, ya que probablemente me presionaron con los plazos de entrega, por lo que sería bueno tener algo un poco más elaborado y gratificante para los jugadores".



» [ZX Spectrum] En el final veremos al héroe ganar puntos extra por cada hada rescatada.

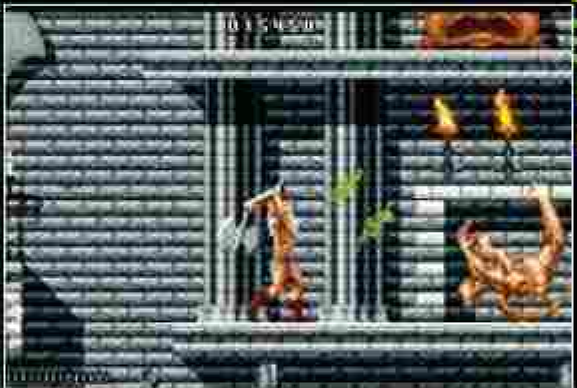
Sin embargo, dejando de lado esas pequeñas modificaciones, el reputado desarrollador de videojuegos británico está realmente contento con su versión original para ZX Spectrum, y prueba de ello es que se complace en el hecho de que aquellos que jugaron con *Deliverance: Stormlord II* apreciaron todo el duro trabajo que tuvo que llevar a cabo para desarrollarlo. "Creo que *Stormlord II* fue un decente juego de última hornada para el ZX Spectrum", se entusiasma Raffaele, "¡aunque tal vez no sea mi último título para el ZX Spectrum! Honestamente, no fue mi mejor trabajo, pero hice un gran esfuerzo para llevarlo a cabo, como siempre intentaba lograr con todos mis juegos. Tenía algunas mecánicas de juego agradables, así como gráficos y sonidos decentes, pero lo principal es que los jugadores lo disfrutaron". ✱

LAS ECLÉCTICAS ADAPTACIONES DE STORMLORD II



ATARI ST

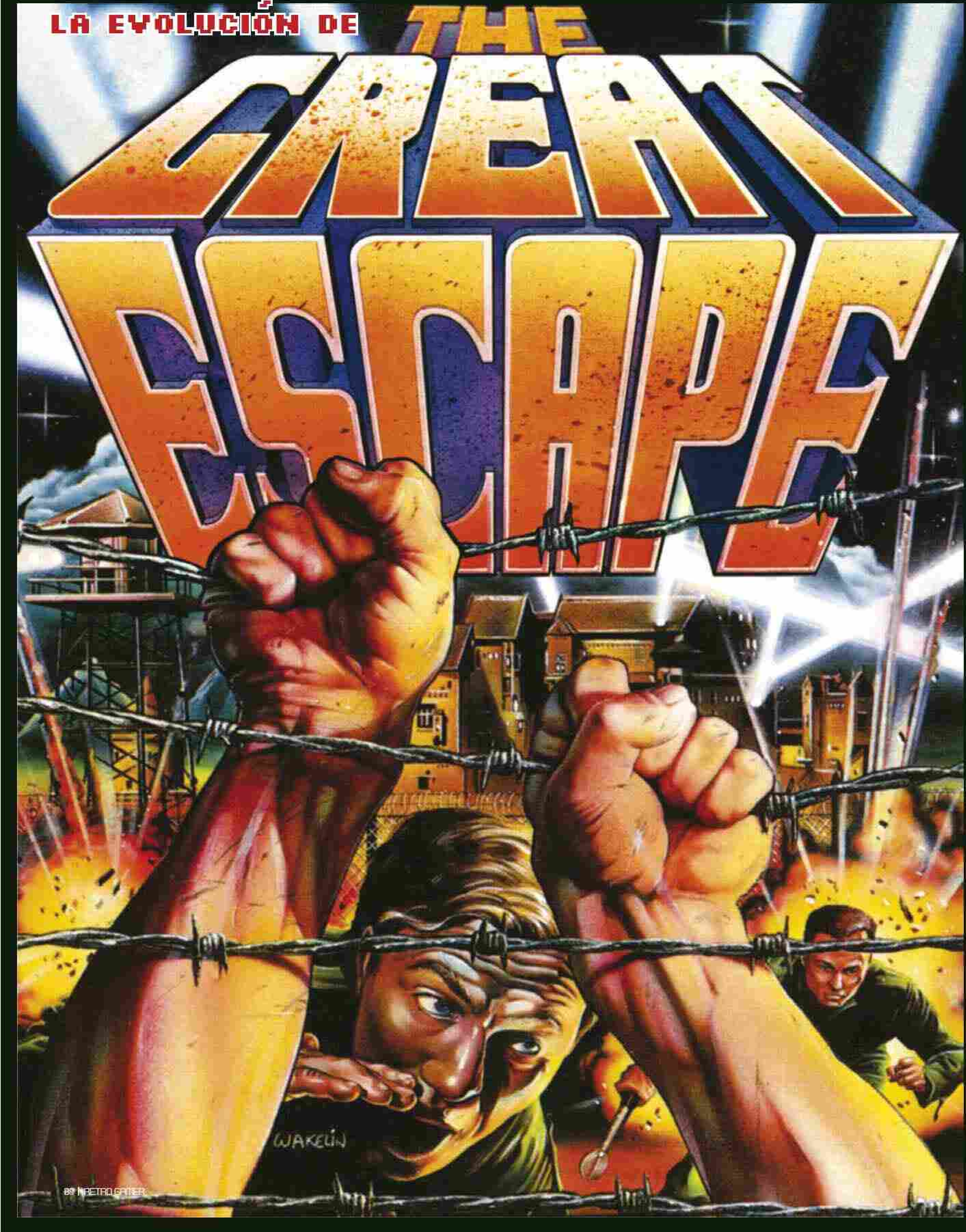
Se trata de una versión ligeramente menos colorida que la de Amiga, sin voces y con efectos de sonido y música menos impresionantes. Sin embargo, es una conversión extremadamente fiel. Es tan rápido como su rival de 16 bits, y su intenso diseño de juego es absolutamente idéntico.



MACINTOSH

A simple vista se ve exactamente igual que la versión de Amiga, también en términos de jugabilidad, música y efectos de sonido. Pero está censurado, así que los enemigos heridos rezuman líquido verde, las hadas usan bikinis y no hay escenas gráficas cuando el protagonista muere.

026600
8
7
03


THE GREAT ESCAPE
WAKELIN

Influenciado por viejas pelis de guerra e intrigado por las aventuras isométricas, John Heap creó The Great Escape para luego llevar el género hasta nuevas cotas con Where Time Stood Still y Wreckers.

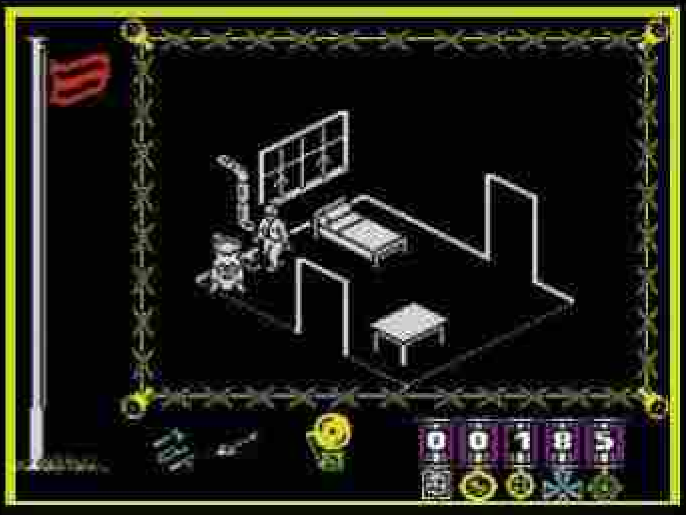
Texto de Rory Milne

Tras la quiebra de Imagine Software, en el verano de 1984, varios desarrolladores de la empresa crearon Denton Designs y se lanzaron a producir títulos como *Frankie Goes To Hollywood* y *Shadowfire*. Este último fue el primer juego en el que trabajó el diseñador/programador John Heap tras unirse a Denton Designs, pero a principios de 1986 la mayoría de los fundadores del estudio ya se habían marchado, lo que permitió a los miembros restantes dar rienda suelta a su creatividad, tal y como recuerda John. "Fue una especie de cambio, en realidad, porque el diseño de *The Great Escape* se hizo justo después de que los directores originales de Denton Desings tomaran sus propios caminos", comenta John. "Yo y otros cuatro decidimos continuar; básicamente teníamos una pizarra en blanco, así que nos pudimos a pensar conceptos que pudiéramos vender".

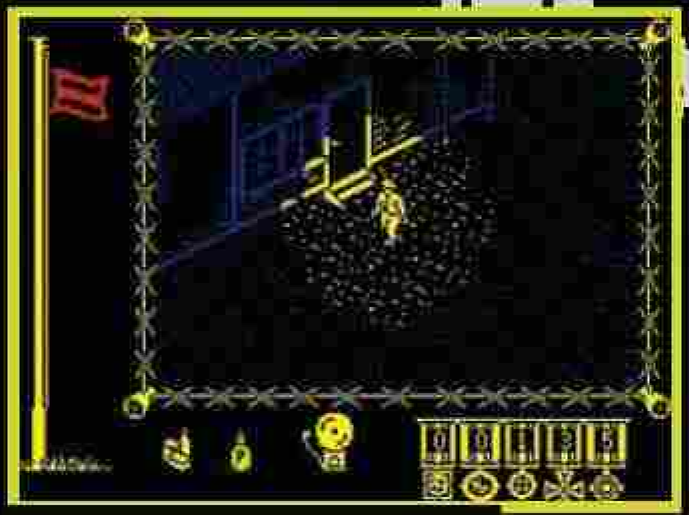
La idea inicial que John empezó a barajar describía un escenario en dos dimensiones, pero sus planes se alteraron después de recibir feedback por parte de un editor interesado. "Me senté y esbocé la esencia de un juego en el que tuvieras que escapar de algo; de ahí surgió *The Great Escape*", recuerda John. "Al principio iba a ser un juego con scroll 2D, pero un tipo de Mirrorsoft, donde lo estábamos presentando, nos dijo que quedaría bastante bien en 3D, y me pareció una buena idea".

Aunque el juego anterior de John ya incluía una perspectiva forzada, su primer contacto con las aventuras isométricas tuvo una mayor influencia en el nuevo diseño. "Había jugado con una especie de ventanas de visualización en 3D para *Enigma Force*", señala John, "y me pareció que estaban bastante bien... hasta que vi *Knight Lore*. Pensé 'Oh, maldita sea', porque iba muy retrasado, pero entonces comprendí que era posible. Recuerdo que cuando jugué con *Ant Attack* saqué una regla y me puse a medir los ángulos sobre la televisión, porque no tenía ni idea de qué era eso".

John se lanzó a reformular su nuevo proyecto en 3D, aunque conservó el escenario de los prisioneros de guerra hasta que se aseguró un editor. "Durante mucho tiempo bauticé el proyecto como 'Stalag 13' o algo así", revela John. "Tenía más en común con las viejas películas de guerra en blanco y negro que con *The Great Escape*. [NdT: la película fue bautizada en España como *La Gran Evasión*]. No se trataba de una licencia de cine, no tenía nada que la película, simplemente en Ocean pensaron que sería un buen nombre. La película original no inspiró en realidad la narrativa del juego, salvo que ambos explotaban la temática típica de las películas de fugas".



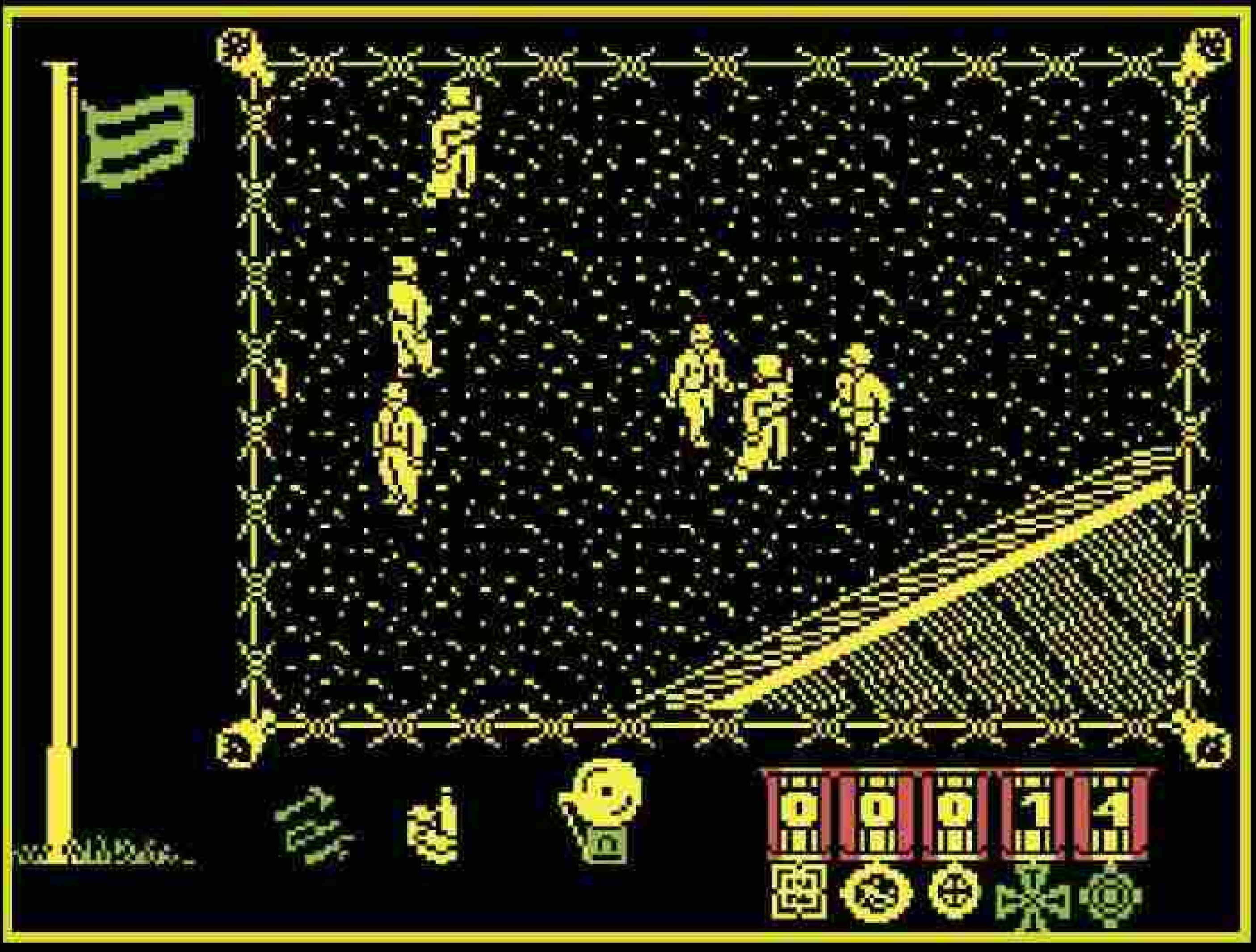
» [ZX Spectrum] Esconder objetos en *The Great Escape* se inspiró en el robo de armas de *Shadowfire*.



» [Amstrad CPC] El reflector fue un homenaje a las pelis de guerra en B/N.

» John ejerce de ingeniero de software en las instalaciones de biología computacional de la Universidad de Liverpool.

> "Dado que se basaba en reglas, había varias maneras de fugarse, aunque puede que no pensara en todas ellas."
> John Heap

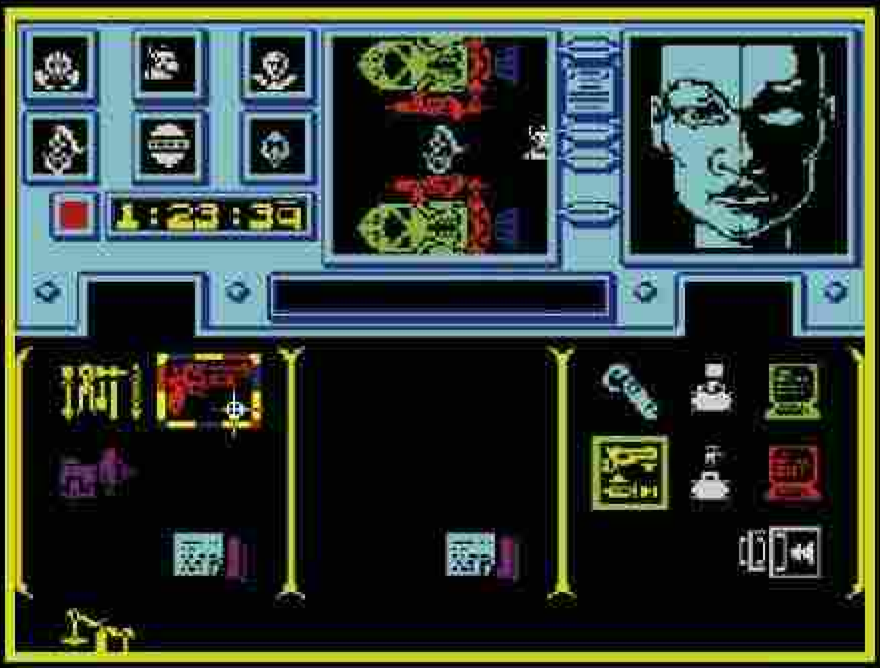


» [PC] Al igual que en las pelis de guerra en las que se inspiró, en el juego debemos seguir una férrea disciplina.

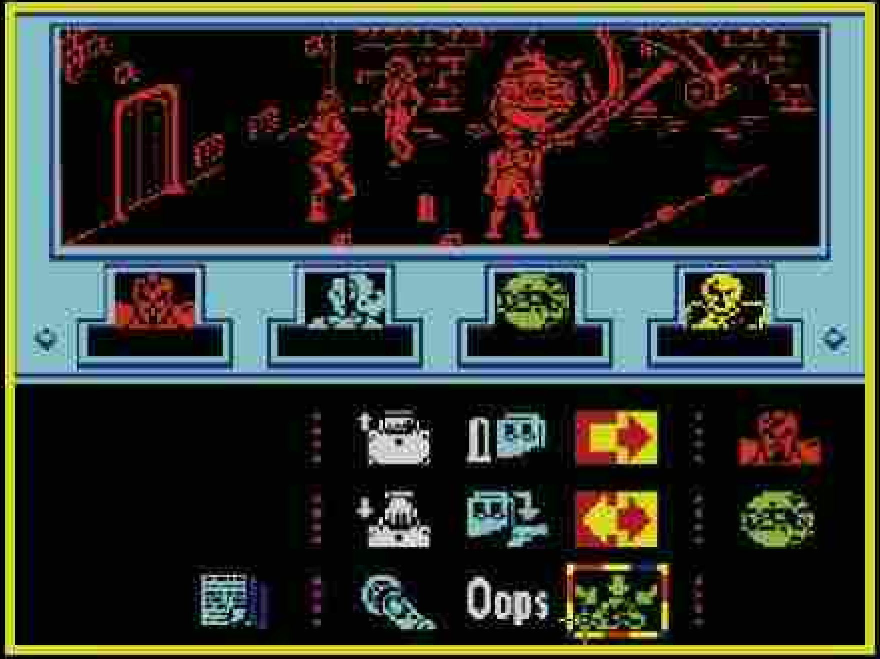
The Great Escape artwork © Bob Wakelin
Puedes adquirir la portada de *The Great Escape* y otras obras de Bob en etsy.com/uk/shop/bobwakelinartwork

"En Shadowfire, controlabas a todos los personajes a la vez, mientras que en Where Time Stood Still ibas alternando el control sobre unos y otros"

John Heap



» [ZX Spectrum] La forma de usar objetos en *Where Time Stood Still* estaba influenciada por *Shadowfire*.



» [ZX Spectrum] Los gráficos isométricos de *The Great Escape* llevaron la perspectiva 3D de *Enigma Force* más allá.

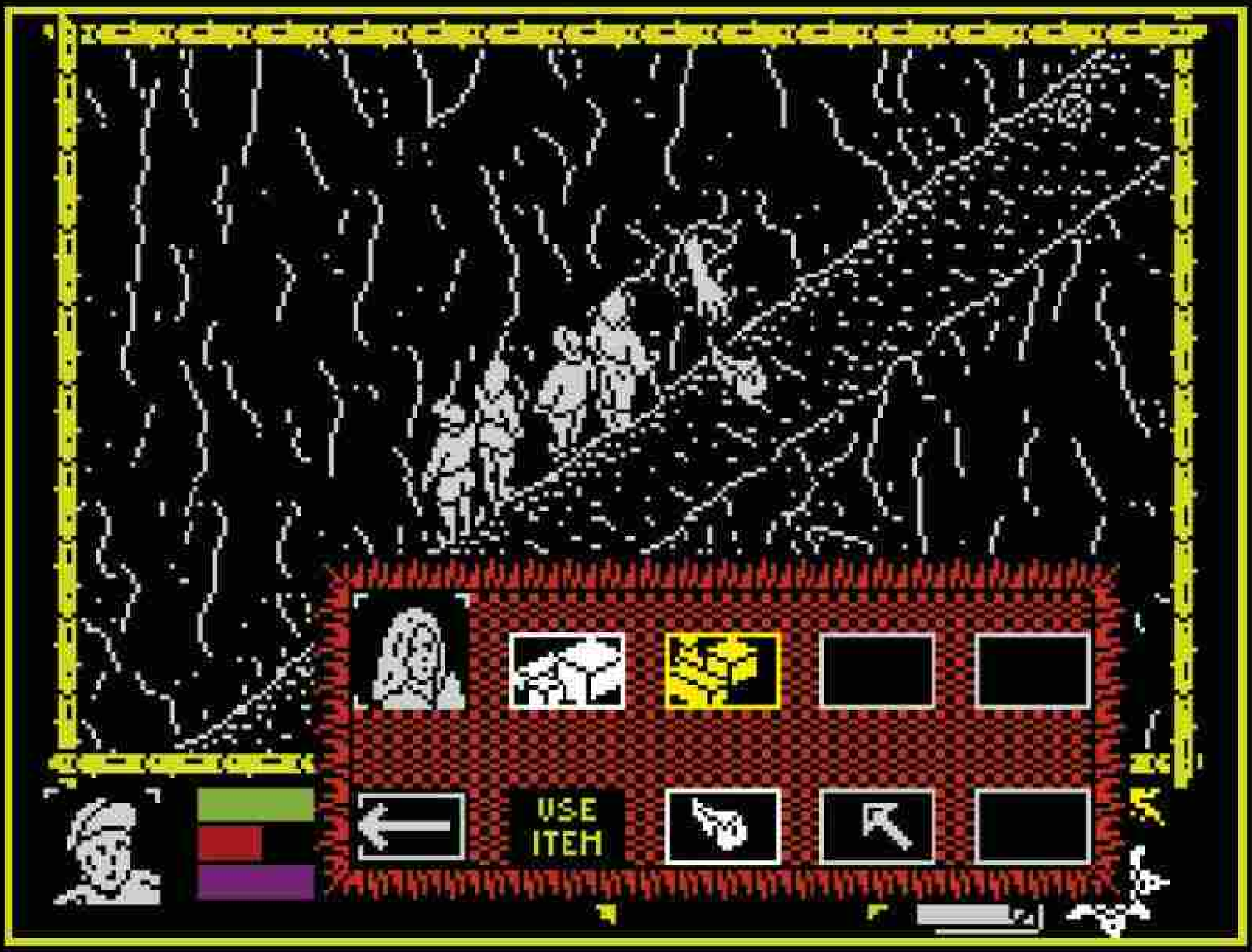
De hecho, el diseño de John contrastaba notablemente con la película de acción de los años sesenta y ,en lugar de contar con el prototipo de héroe bélico, su protagonista era un tipo anónimo e idéntico a sus compañeros de prisión. "No tenia nombre o rango; la narrativa del juego no iba por ahí", confirma John. "Creo que eso ayudó a remarcar el concepto de que se trataba de un simple prisionero. Además, la forma en la que programé a los otros prisioneros era muy similar, así que todos se movían exactamente de la misma manera".

Además de contar con un protagonista sin nombre, el concepto ideado por John también se distinguía por plasmar la moral de su héroe con una bandera, en lugar de representar su energía con el tradicional marcador. "La moral era importante, porque si estabas desmoralizado no tendrías ninguna intención de fugarte", razona John. "La bandera, bajando y subiendo en su mástil, ya estaba en el diseño original. No podía llenar toda la pantalla con el juego, y la bandera ayudaría a cubrir ese hueco".

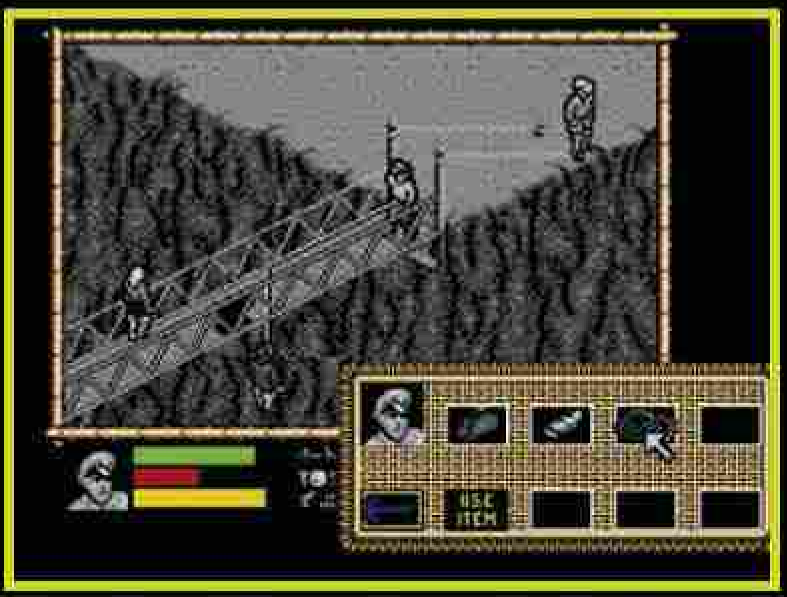
Otro detalle llamativo fueron las 'animaciones ociosas' que John implementó en el protagonista, el cual se dedicaba a ejecutar su rutina diaria por su cuenta, si el jugador dejaba de controlarlo. "Supuse que los principiantes vagarían por ahí sin rumbo", comenta John, "por lo que intenté plasmar la rutina de la prisión en el juego y así hacer entender a los jugadores novatos cómo funcionaba la vida en el campo de prisioneros. No estar presentes cuando se pasara lista podía meterles en problemas, así que necesitaban aprender todo ese tipo de cosas. También pensé que estaría bien mostrar que era un acto de voluntad, que era posible salir de la norma y tratar de escapar".

Otras mecánicas adicionales estaban basadas en juegos anteriores en los que John había trabajado, incluyendo la confiscación de objetos que aparecía en su debut en Denton Design, aunque los objetos de *The Great Escape* podían esconderse. "En *Shadowfire*, si disparabas a los enemigos sus objetos caían al suelo y podías recogerlos", resalta John. "Creo que la mecánica de los objetos en *The Great Escape* era una extensión de aquello, y esconderlos fue solo una evolución de aquella idea: de cómo quería hacer una cosa y luego pensé en qué más podía con ella".

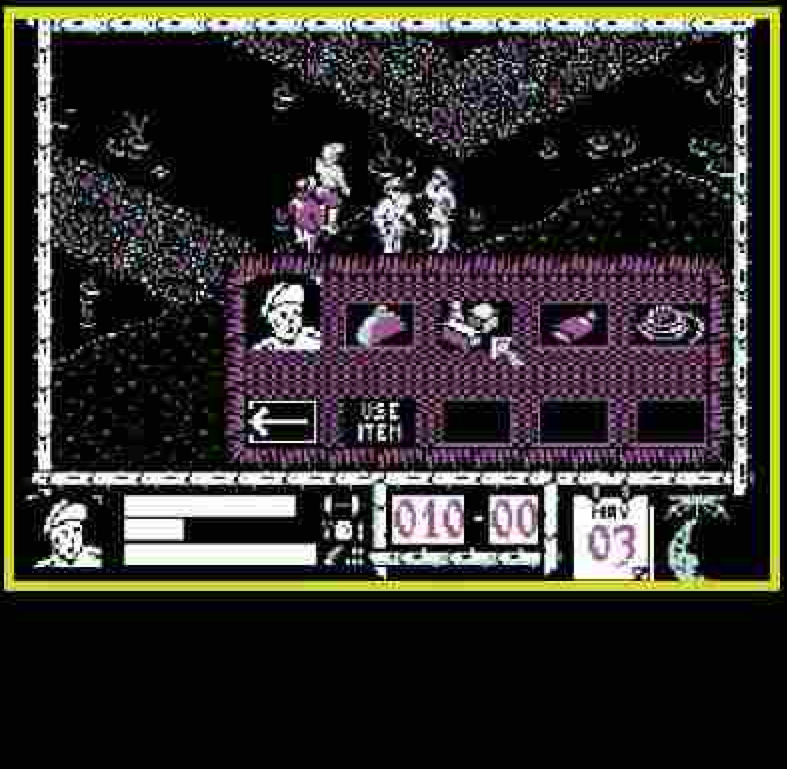
Al margen de esta evolución, el diseño de *The Great Escape* también ofrecía otras innovaciones, y la mayor de ellas fue un sistema que permitía a los jugadores idear planes de fuga únicos al elegir qué retos superar con qué objetos. "Me gustaba crear un entorno basado en reglas, que todo sucediera por una razón, y luego dejar que la gente encontrara su propio camino", dice John. "La gente solía dibujar sus propios mapas, les encantaba explorar, y como *The Great Escape* se basaba en reglas, había varias formas de fugarse, aunque puede que no llegara a pensar en todas ellas".

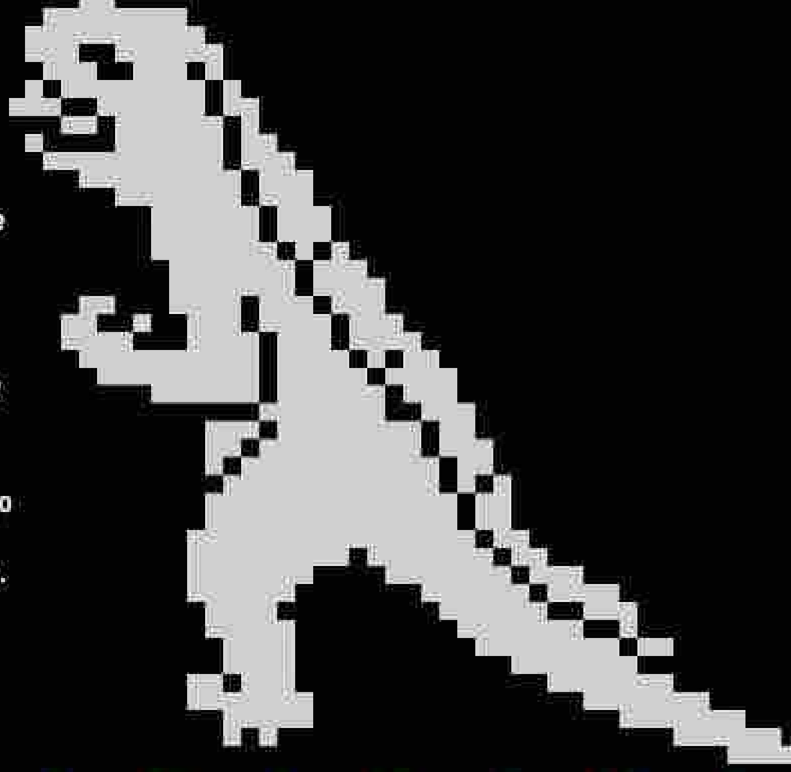


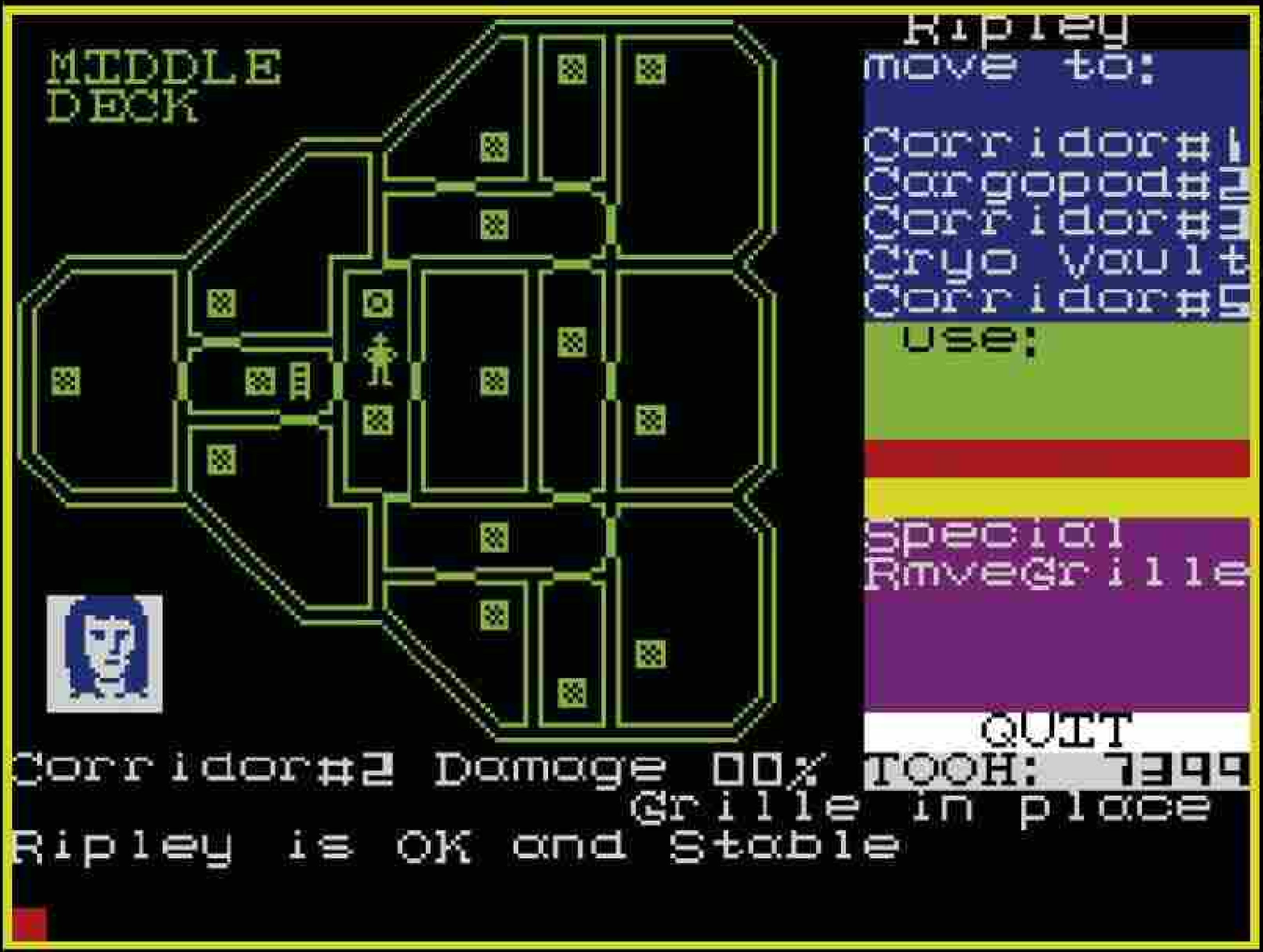
» [ZX Spectrum] *Where Time Stood Still* aumentó el número de personajes que podíamos controlar respecto a *The Great Escape*.



» [Atari ST] La mecánica del menú de *Where Time Stood Still* se basaba en juegos anteriores como *Enigma Force*.







» [ZX Spectrum] La forma de gestionar a los personajes de *Where Time Stood Still* se remonta al primer juego de John Heap: *Alien*.

La libertad para organizar y llevar a cabo todo tipo de intentos de fuga fue uno de las razones que convirtieron a *The Great Escape* en todo un éxito de crítica y público, y motivó un nuevo encargo desde Ocean. "Nos reunimos con David Ward, y dado que *The Great Escape* había funcionado tan bien, estaba encantado ante la posibilidad de publicar nuestro siguiente proyecto", recuerda John. "Le dije que me apetecía hacer algo en el Spectrum 128, y me dijo que le presentara algún concepto. Así que me fui de allí ¡y me volví loco! Pegué sobre la pared varios trozos de papel A3 milimetrado para crear aquel enorme mundo".

En lugar de diseñar una secuela directa de *The Great Escape*, John concibió algo completamente distinto: una tierra perdida en la que los dinosaurios aún campaban a sus anchas. "El entorno de *The Great Escape* era muy plano, no tenía colinas, algo que sí ofrecería *Where Time Stood Still*", comenta John acerca de su nueva creación isométrica. "Sería un mapa mucho más abierto, por lo que la atmósfera no estaba tan concentrada, ubicado en una temática al estilo de *El Mundo Perdido*". Siempre me interesaron los libros de aventuras, así que supongo que la inspiración vino de allí. Era puro cliché, con un avión estrellándose en un paraje misterioso del que el jugador intentaría escapar, pero estaba bien para un juego de ordenador".

La trama de *Where Time Stood Still* no era precisamente original, y de hecho se basaba en un film de culto de 1974: *La tierra olvidada por el tiempo*. "Había una película con un título similar", reconoce John, ¡así que volvió a ser un poco descarado! Aquello fue cosa de David Ward, nosotros lo llamábamos 'Tibet'. Aquella película fue una gran inspiración, pero no contábamos con la licencia. Ocean recurría mucho a las licencias, pero los productos de Denton entraban en otra categoría diferente".

Sin embargo, hubo un aspecto para el que John buscó inspiración en un título de la era pre-Denton, a la hora de introducir el elemento de rescate en un entorno terrorífico. "Había recurrido a algo similar cuando hice *Alien*, donde tenías que escapar pero luego debías regresar a buscar al gato", recuerda John. "Había algo de eso en *Where Time Stood* still, aunque aquí había que trabajar juntos como un equipo para tratar de rescatar a todo el mundo".

Al igual que en *Alien*, en *Where Time Stood Still* teníamos un grupo de personajes que gestionar, y a diferencia de *The Great Escape*, los héroes tenían una apariencia y personalidad únicas. "Dado que el Spectrum 128 tenía más memoria pudimos darles diferentes sprites a los personajes", señala John. "Quería desarrollarlos, hacerlos un poco más realistas. La gente dedicaba mucho tiempo a estos juegos y necesitaban identificarse con los personajes, o de lo contrario no les importaría si morían".

En lugar de hacer que murieran al recibir un toque o desplegar una barra de vida, John expandió el sistema de moral de *The Great Escape*. Obligaba a mantener a los personajes alimentados, felices y motivados para poder recurrir a sus habilidades, necesarias para afrontar los desafíos del juego. "Cada personaje tenía ciertas características útiles", explica John. "Por ejemplo, Dirk, el marido de Gloria, podía hablar con los nativos. Los personajes iban indicándote, con mensajes en pantalla, si tenían hambre y demás, y a menudo se alejaban si el jugador los ignoraba".

John se inspiró en sus tres primeros juegos publicados para crear un mecanismo con el que guiar a los personajes que no estaban bajo el control del jugador. "*Where Time Stood Still* ▶

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

Los personajes

De un prisionero anónimo hasta la tripulación de una nave estelar

THE GREAT ESCAPE

■ Su nombre y rango nunca son revelados, pero la moral del prisionero protagonista de *The Great Escape* era de vital importancia. Ser capturado en una zona prohibida o en posesión de objetos reducía notablemente su motivación para escapar. Su optimismo se renovaba al encontrar los ítems necesarios para completar objetivos.

WHERE TIME STOOD STILL

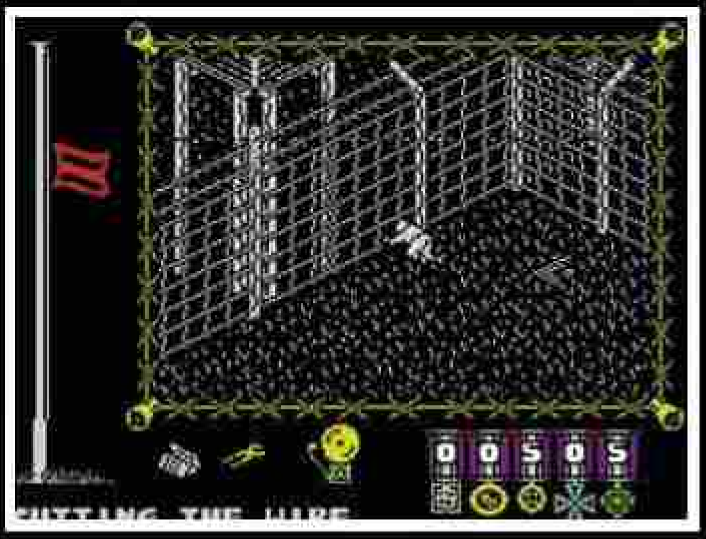
■ Si no mantienes motivados a los personajes de *Where Time Stood Still* estos acaban por separarse del grupo. Además, hay que alimentarles, hidratarles y ponerles a descansar o acabarán abonando con sus restos esta misteriosa tierra. Encontrar agua, comida y un lugar seguro para descansar es tan importante como sortear los peligros del terreno.

WRECKERS

■ La tripulación de la estación espacial de *Wreckers* se compone de tres hombres, pero solo uno de ellos puede salir de la animación suspendida a la vez, y si se lesiona o agota debe ser devuelto a la cámara criogénica para recuperarse. Los droides del juego también necesitan una unidad de recarga o un droide médico a lo largo del juego.

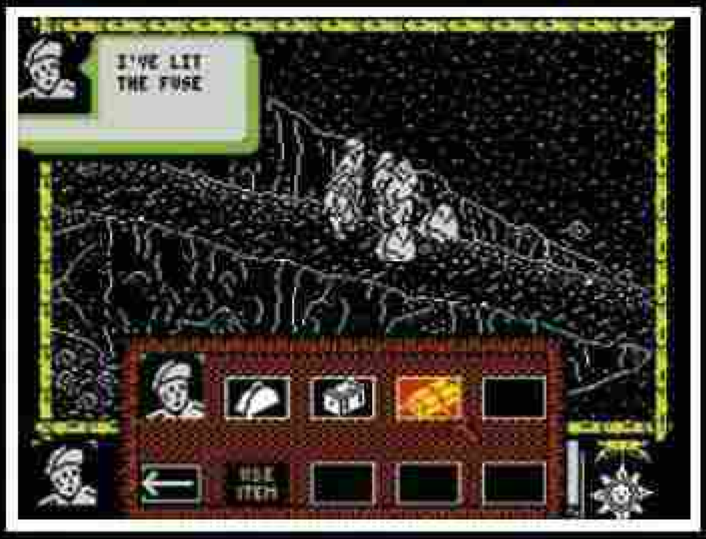
ESTADIOS DE EVOLUCIÓN: Múltiples elecciones

Cómo el diseño de unos planes de fuga llevó a una frenética multitarea



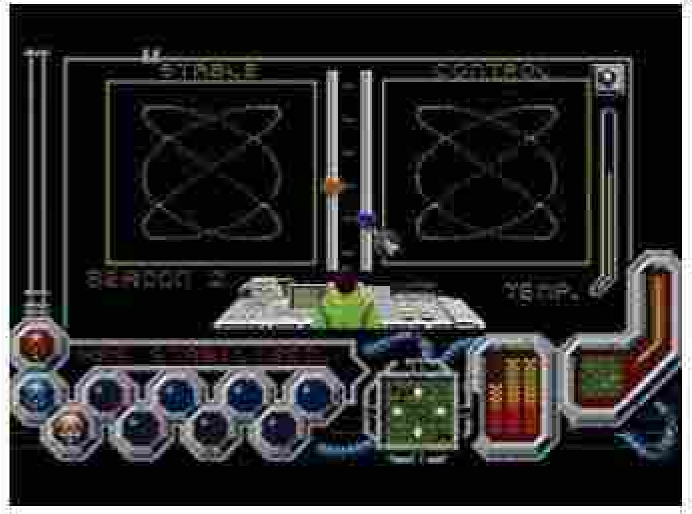
THE GREAT ESCAPE

1 Aunque *The Great Escape* no muestra un mundo verdaderamente abierto, ofrece diferentes formas para fugarse de su campo de prisioneros y de afrontar diversos obstáculos. Por ejemplo, puedes abrir puertas utilizando llaves o ganzúas, pasar por debajo de las alambradas o directamente cortarlas con unos alicates. La elección y el riesgo son tuyos.



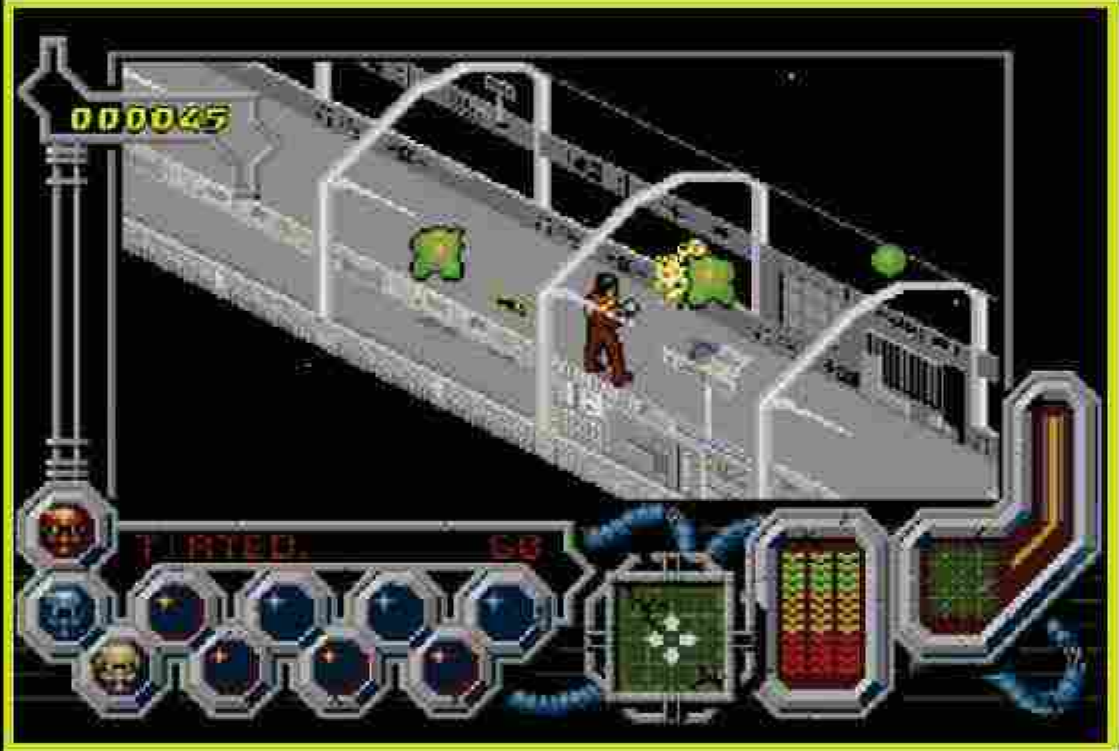
WHERE TIME STOOD STILL

2 Al igual que *The Great Escape*, *Where Time Stood Still* te permite elegir la manera de escapar del escenario del juego, aunque en un entorno mucho más grande y abierto. Esto implica elegir una ruta y seleccionar los objetos con los que afrontar obstáculos y peligros. Y también tienes que decidir a qué personaje confiar cada objeto.

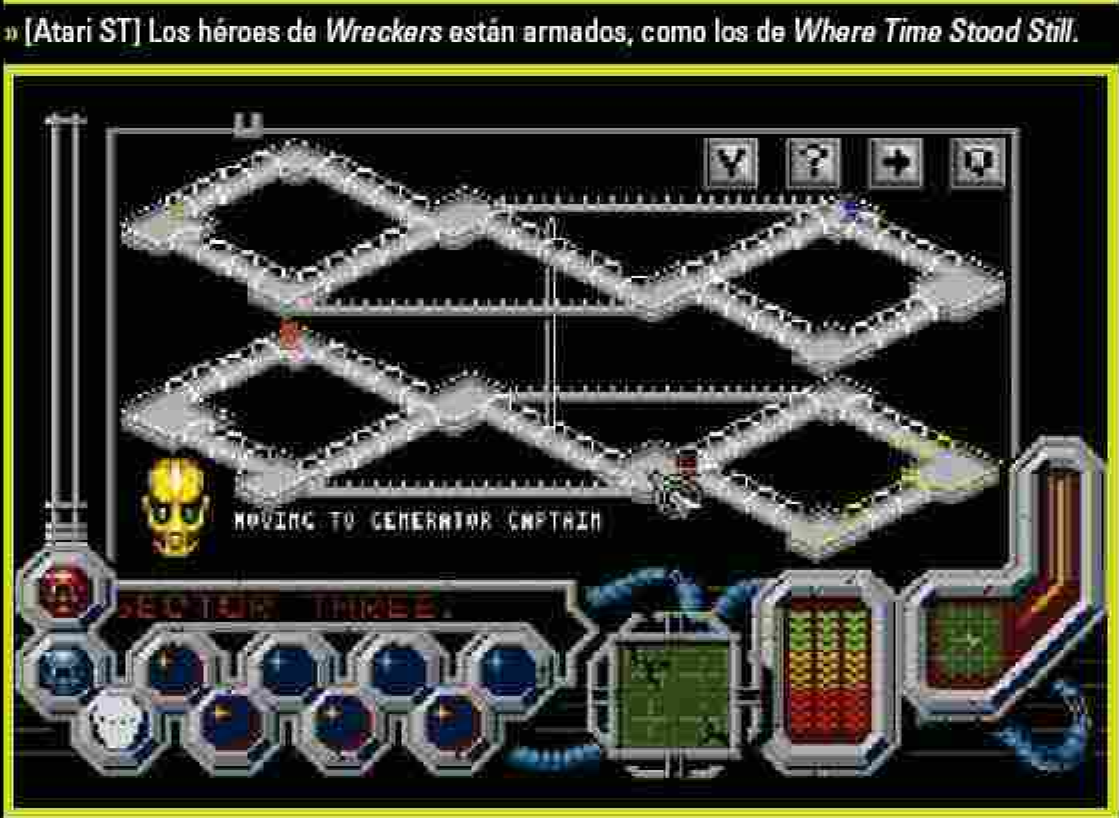


WRECKERS

3 En lugar de ofrecer múltiples rutas de escape a las que se llega resolviendo problemas basados en objetos y obstáculos, *Wreckers* te apabulla con desafíos. Las bombillas gigantes deben mantenerse refrigeradas y alineadas o la Estación explotará, debes ocuparte de los aliens de diferentes maneras y mantener los sistemas vitales.



» [Atari ST] Los héroes de *Wreckers* están armados, como los de *Where Time Stood Still*.



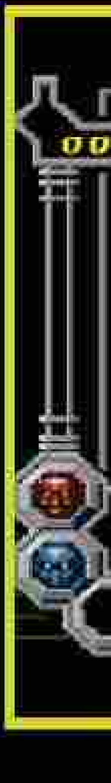
» [Amiga] Gestionas a los droides de *Wreckers* en lugar de controlarlos directamente.

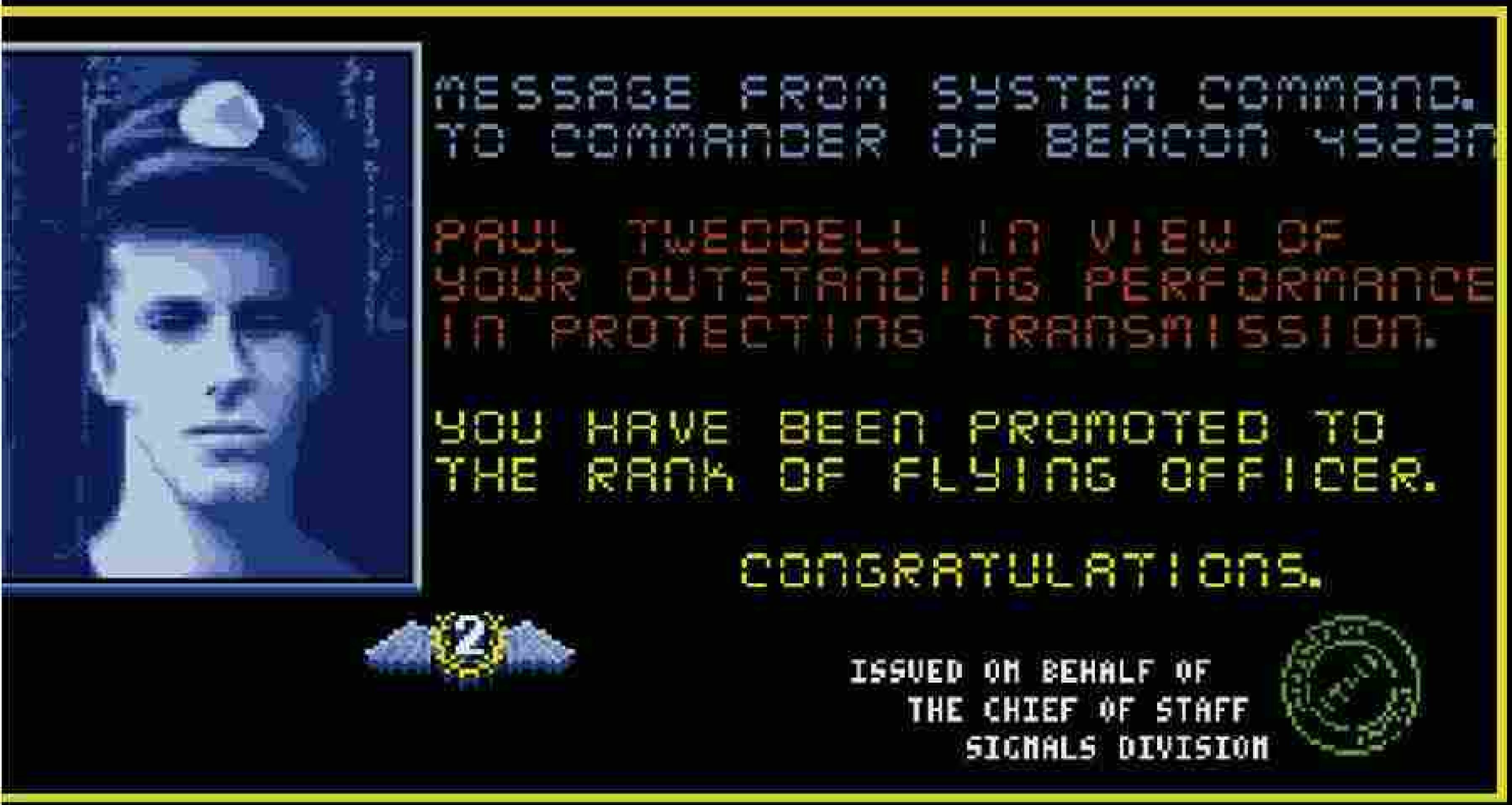
era distinto, aunque ya había introducido algo de gestión de personajes en *Alien*, *Shadowfire* y *Enigma Force*", reflexiona John. En *Shadowfire* controlabas a todos los personajes a la vez, pero en *Where Time Stood Still* los guiabas, pasando el control de uno a otro, mientras el resto te seguía intentando mantener el ritmo".

La forma en la que se manipulaban los objetos en *Where Time Stood Still* también se inspiró, en cierta medida, en su primer trabajo para Denton Designs. "*Shadowfire* tenía menús con un inventario, hacías click en los objetos y luego en tu inventario para recogerlos", detalla John. "Creo que la interacción con los objetos en *Where Time Stood Still* fue una evolución de aquello. Pero obviamente tenía ventanas, porque no era un juego de menús. Aquello lo hizo más complicado a la hora de jugar, y tal vez eso fue un error".

La enorme ambición de *Where Time Stood Still* también causó complicaciones a su diseñador, al pulir aun más algunas mecánicas. "Había situaciones como cuando visitas el primer pueblo pigmeo", reflexiona John, " y les das el bolso de Gloria y ellos a su vez te obsequian con un trozo de carne con el que alimentar más adelante a una criatura. Desencadenabas esa situación al acercarte a esa parte del escenario. Diseñé varias situaciones así que me llevaron bastante tiempo".

La complejidad del segundo juego isométrico de John retrasó su lanzamiento hasta casi dos años después del primero, y aunque *Where Time Stood Still* fue bien recibido por la crítica, no fue rentable. John se centró entonces en un nuevo proyecto isométrico, ambientado en el Espacio profundo. "En un principio la idea era hacer que otra persona se encargara del diseño, pero acabé





MESSAGE FROM SYSTEM COMMAND.
TO COMMANDER OF BEACON 4523N

PAUL TWEDDELL IN VIEW OF
YOUR OUTSTANDING PERFORMANCE
IN PROTECTING TRANSMISSION.

YOU HAVE BEEN PROMOTED TO
THE RANK OF FLYING OFFICER.

CONGRATULATIONS.

ISSUED ON BEHALF OF
THE CHIEF OF STAFF
SIGNALS DIVISION

» [PC] En lugar de escapar, el objetivo final de *Wreckers* es alcanzar el rango de Mariscal del Aire.

> **“La nave espacial era un espacio cerrado. En los juegos anteriores había que escapar del entorno, pero en Wreckers había que protegerlo”**
> **John Heap**

haciéndolo yo”, nos comenta John acerca de *Wreckers*. “Tal fue una respuesta a la amplitud de *Where Time Stood Still*, porque la nave espacial era un escenario cerrado. Y mientras que los anteriores juegos se centraban en fugarse del mundo donde transcurrían, en *Wreckers* había que defenderlo de la destrucción”.

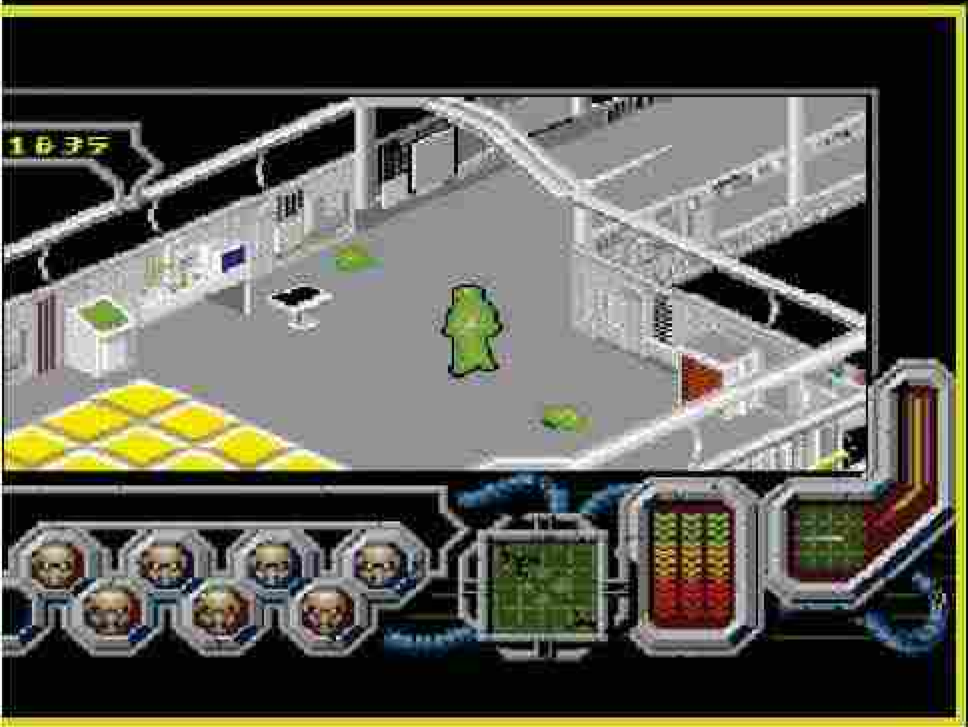
En esta ocasión John desechó los desafíos basados en obstáculos para enfocar *Wreckers* hacia la gestión de crisis y la estrategia en tiempo real. “Era un diseño más simple, pero requería un montón de trabajo, así que se todo se redujo a mantener los platos girando”, evalúa John. “Probablemente estaba retrocediendo hacia *Shadowfire* y *Enigma Force*, porque *Wreckers* era muy similar en muchos aspectos. Era un juego de estrategia en el que todo sucedía en tiempo real, así que supuso un retorno a las cosas que me interesaban”.

Pero el diseño de *Wreckers* también se basó en el anterior juego isométrico de John, especialmente en lo referente a la gestión de recursos, llevando la mecánica de habilidades de los personajes de *Where Time Stood Still* a otro nivel. “Los personajes eran como tus recursos”, argumenta John. “Tenías tres humanos y podías ir a un mapa desde donde controlar a los droides, tres para empezar, aunque podías fabricar más. Cuando tus humanos empezaban a enfermar se recuperaban al ponerles en animación suspendida y la fabricación de droides era útil, porque disparaban a los aliens”.

A diferencia de *Where Time Stood Still*, John no llegó a dar a los jugadores el control directo de todos los protagonistas de *Wreckers*, y en su lugar hizo que los droides fueran autónomos. “Una cosa que no me había gustado de *Enigma Force* era que había un icono ‘cerebro’ que te permitía controlar a los personajes mediante un joystick, en lugar de iconos y comandos”, dice John acerca de la secuela de *Shadowfire*. “Eso significaba que los jugadores podían limitarse a correr entre disparos hasta explorarlo todo. Sentí que aquello se alejaba del elemento estratégico, así que intencionadamente no permití que los jugadores controlaran los droides en *Wreckers”*.

Al igual que sucedió con *Where Time Stood Still*, este nuevo título tardó cerca de dos años en llegar a las tiendas. Buena parte de la prensa elogió el juego, aunque John tenía sus reservas. “Creía que el diseño fallaba en algunos aspectos”, reconoce John. “Uno de ellos fue la mecánica de disparar, que era realmente difícil en un entorno isométrico, porque había que disparar en determinados ángulos. Además, no había ningún ‘objeto’. Tal vez pensé que el concepto de ‘recoge esto y deja aquello’ formaba parte del pasado”.

Al rememorar el viaje que se inició con *The Great Escape* en 1986 y terminó con *Wreckers* en 1991, John señala que planeó una cuarta aventura isométrica antes de explicar por qué su innovadora serie seguía siendo una trilogía. “Comencé un fantástico juego isométrico para Infogrames, llamado *New Moon*”, nos revela John. “Era un juego estratégico de intrigas políticas, en el que el jugador era un reportero. Podías discutir con NPC y convencerles, y teníamos paisajes urbanos que podías explorar. Pero hicimos cuentas y no iba a ser viable. Creo que las aventuras isométricas acababan de finalizar su ciclo de vida natural”. ✱



» [Amiga] Los miembros caídos de la tripulación de *Wreckers* se fusionaban con los aliens para crear híbridos, como en *Alien*.

ESTADIOS DE EVOLUCIÓN:

Planificación

Cómo el pensamiento lateral evolucionó hacia la táctica

THE GREAT ESCAPE

■ Dado que el héroe de *The Great Escape* pierde los objetos que lleva consigo si es apresado por los guardas, es esencial encontrar lugar donde esconderlos. También merece la pena estudiar la ruta de los guardias, y de esa manera predecir sus movimientos cuando te toque salir al exterior con algún objeto en las manos.

WHERE TIME STOOD STILL

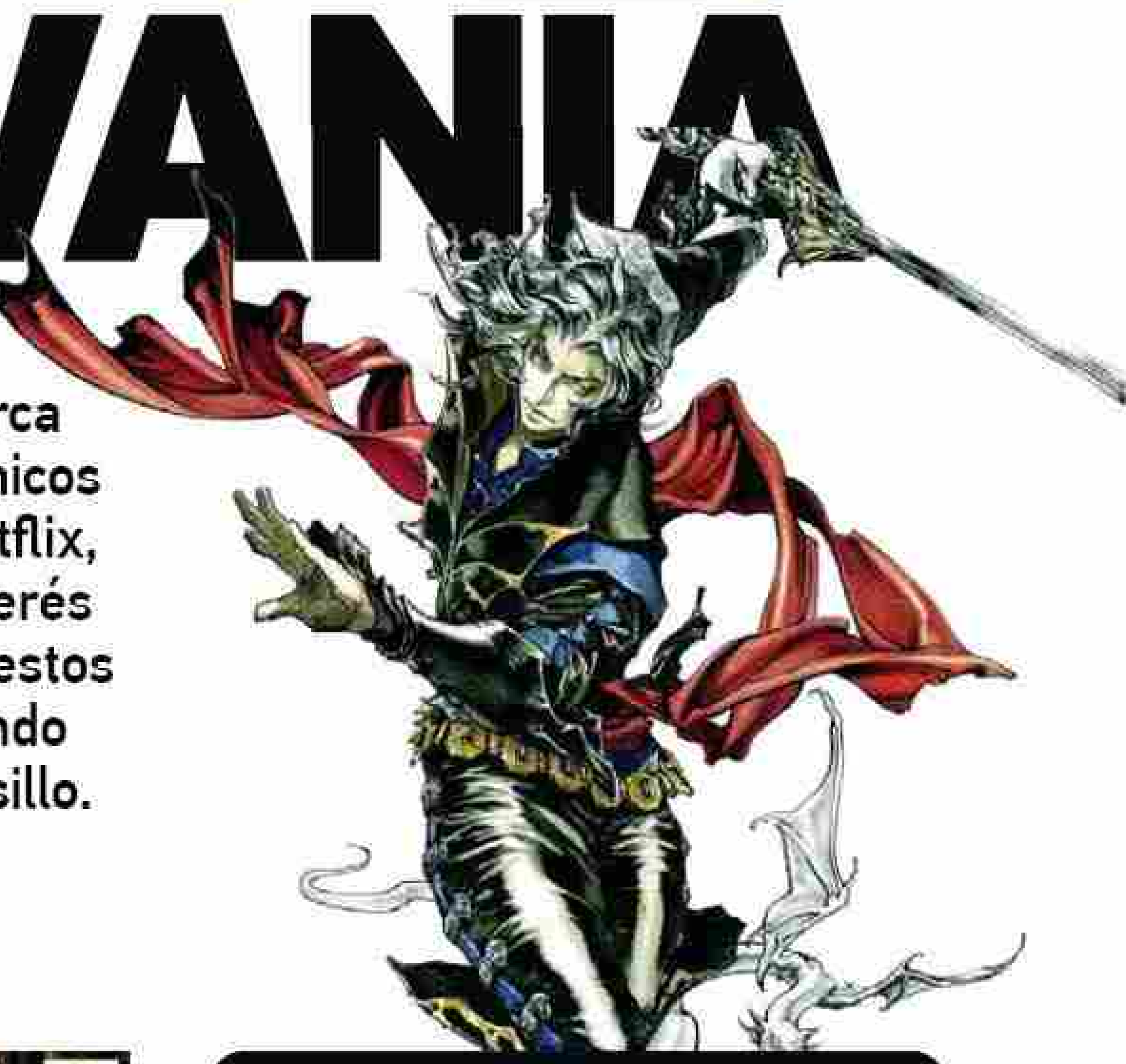
■ No tienes que esconder los objetos en *Where Time Stood Still*, pero debes planificarlo todo con antelación. Dado que cada personaje tiene habilidades únicas, perder alguno de ellos puede tener consecuencias dramáticas más adelante. Racionar las provisiones es importante, ya que los personajes comen aunque tengan la vida a tope.

WRECKERS

■ Una buena planificación tiene su recompensa en *Wreckers*. Los miembros de la tripulación son ascendidos por su valentía. Esto les permite construir mejores droides con diferentes habilidades, pero los modelos superiores tardan más en ser construidos, así que hay que meditar bien cada paso antes de ponerse a crear más robots.

GUÍA DE COMPRA DE...

CASTLEVANIA



La saga de Konami tiene una extensa historia que abarca tres décadas. Es una potente combinación de juegos icónicos y tiradas cortas, por no habla del éxito de la serie de Netflix, que ha logrado que la franquicia siga despertando el interés de los coleccionistas. Si compraste en su día algunos de estos juegos, realizaste una buena inversión, si estás planeando añadirlos a tus colección, prepárate para castigar tu bolsillo.

Texto de Darran Jones

MÚSICA PARA LOS OÍDOS

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

TE COSTARÁ +38€ (JAP)

DESARROLLADOR:	KONAMI
LANZAMIENTO:	1997

■ Casi todo el mundo cree que *Symphony of the Night* es el mejor *Castlevania* de todos los tiempos y no seremos nosotros quienes digan lo contrario. El *reboot* de Koji Igarashi fue un éxito tan grande que marcó el camino que siguieron después otros títulos, popularizando el género conocido como "Metroidvania". Aunque no es el más difícil de encontrar, sin duda es en el que se pueden ver las mayores variaciones de precio. La versión PAL es tal vez la más apetecible ya que tiene los textos en inglés y, como la versión japonesa (38€), viene con una excelente banda sonora en CD. Hemos visto que las copias completas se venden hasta por 400€, pero parece que la tarifa actual son 230€. Si encuentras algo por debajo de esta cantidad, comprueba todo ya que es probable que le falte el CD de la música, el manual o el juego. Si te da igual que tenga la banda sonora la mejor versión es la NTSC de EE.UU., ya que funciona a la velocidad correcta y cuesta entre 80€ y 115€. Si eres un fan de la Saturn puedes optar por la exclusiva japonesa, con nuevas áreas y muchos problemas técnicos, por entre 80€ y 160€.

TE COSTARÁ +80€ (USA)

» [PlayStation] Estos dos enemigos le sonarán a los que hayan jugado anteriores *Castlevanias*.

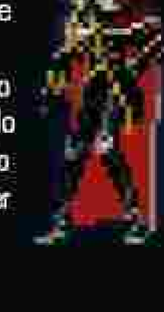
TE COSTARÁ +230€ (EUROPA)

» [PlayStation] Cuidado con este enemigo, sus dos extremos entrañan peligro.

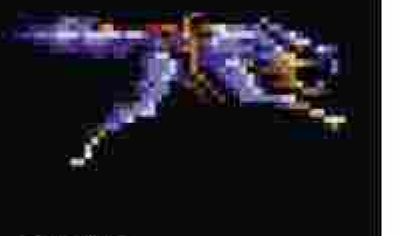
HORA DE CAMBIAR

Estas son las distintas formas que adopta Alucard, la estrella de *Symphony of the Night*

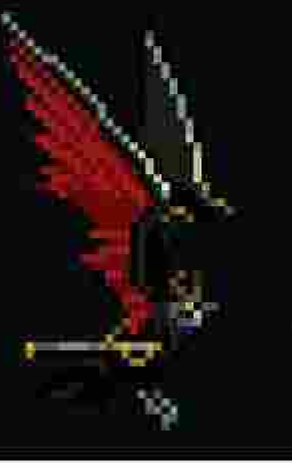
Humanoide
Juegas como Alucard durante la mayor parte del tiempo. Tiene un gran arsenal y un buen equipamiento, pero la Muerte se lo quita todo en cuanto entra al castillo de Drácula. No podemos tener nada bonito.



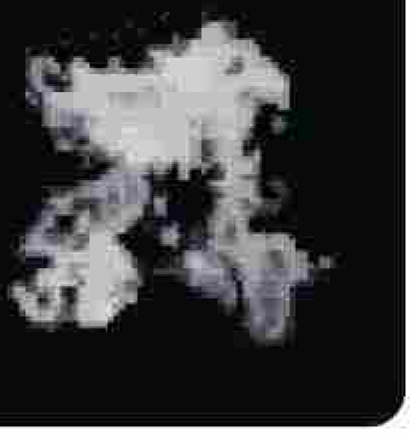
Lobo
La primera mutación que ejecuta Alucard le permite correr a toda velocidad. Cuando tiene esta forma puede morder y cargar los ataques, pero es relativamente débil.



Murciélago
Es una mutación bastante útil ya que le permite volar y alcanzar muchos lugares. Además cuenta con habilidades extra como bolas de fuego o el uso del sónar.

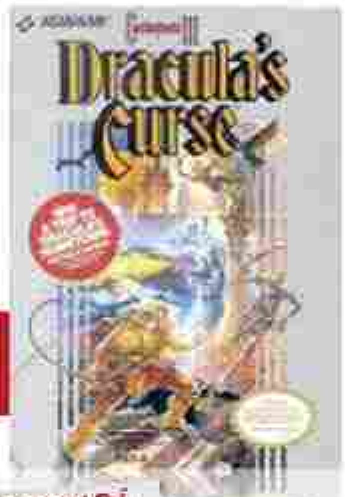


Niebla
Esta forma permite a Alucard evitar a los enemigos y atravesar rejas. A veces podrá permanecer así más tiempo e incluso provocar que los enemigos se envenenen.



A LA TERCERA VA LA VENCIDA

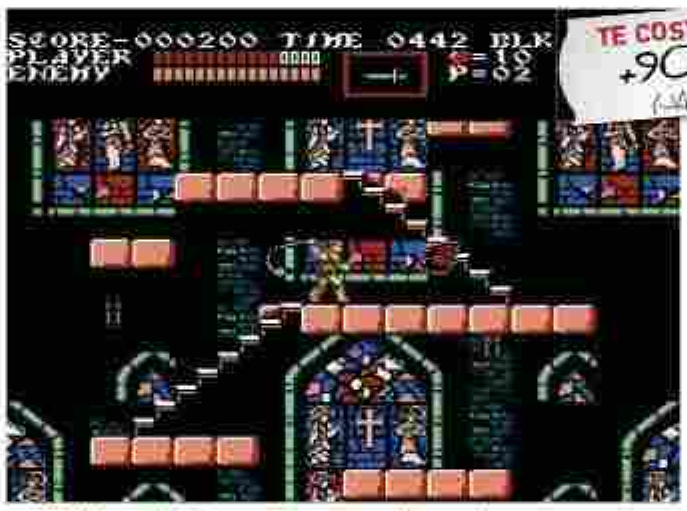
CASTLEVANIA III: DRACULA'S CURSE



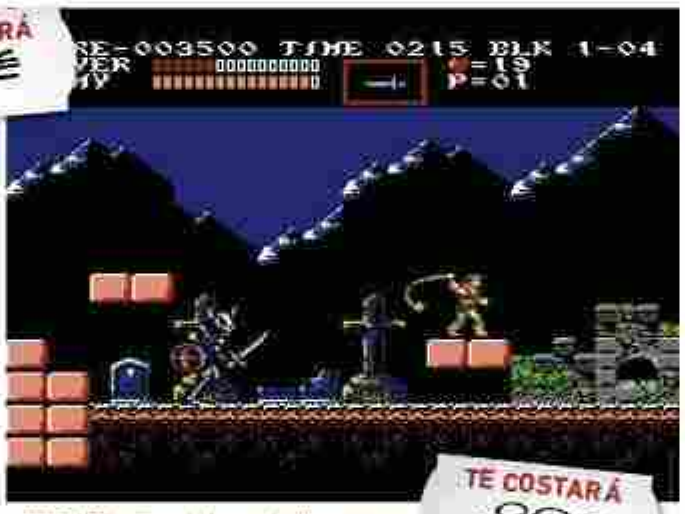
DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1989

■ Hay tres juegos de *Castlevania* para NES, y no es de extrañar que el mejor de ellos sea también el más caro. La versión japonesa suele ser la más codiciada ya que calza un chip de sonido mejorado, pero también hay que tener en cuenta que es más fácil de encontrar que las versiones occidentales. Los precios de salida están en torno a los 40€ y una versión completa se vende sobre los 90€. Por 40€ también puedes conseguir el cartucho PAL. Las versiones en caja empiezan a partir de los 170€ y pueden llegar hasta los 230€. Por otro lado, si la consola puede con ello, te sugerimos la versión NTSC de EE.UU. ya que está optimizada y su diseño es más elegante.

TE COSTARÁ +170€ (PAL)


TE COSTARÁ +90€ (JAP)

» [NES] *Dracula's Curse* dio un gran salto en el aspecto gráfico respecto a sus predecesores.


TE COSTARÁ +80€ (USA)

» [NES] El primer jefe es durillo, aunque no te extrañe si muerdes el polvo.

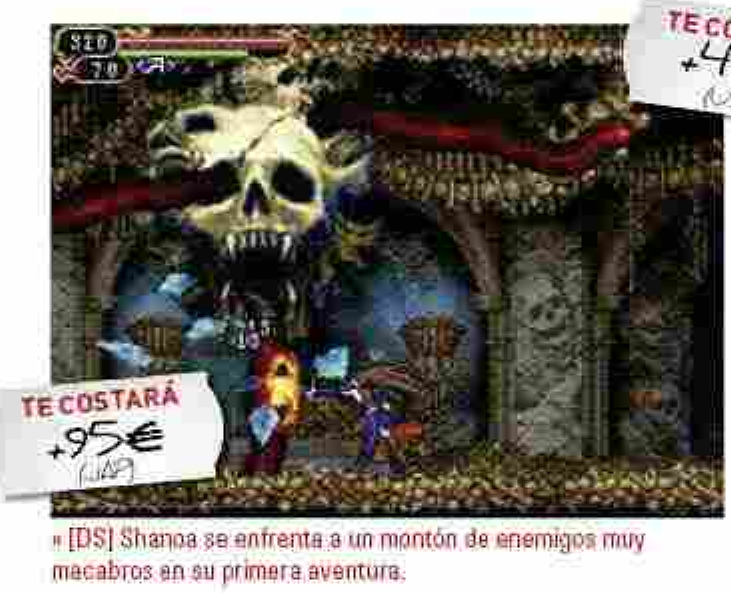
UN JUEGO ROMPEDOR

CASTLEVANIA: ORDER OF ECCLESIA

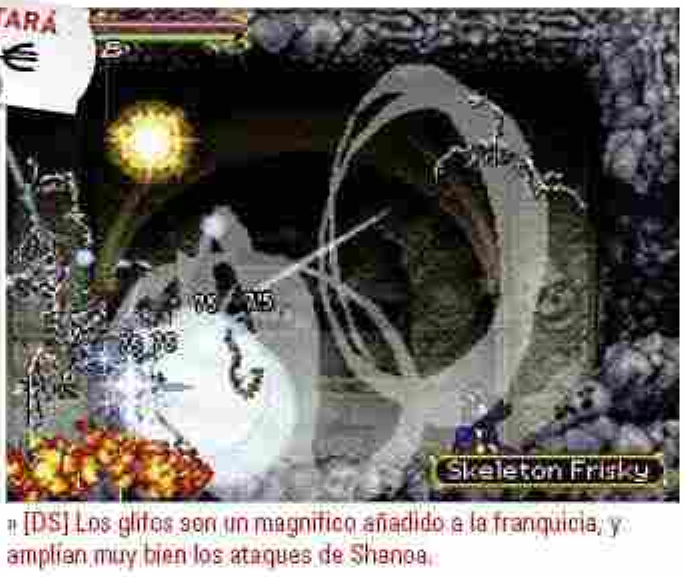
DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2008

■ Somos muy fans de *Order Of Ecclesia* porque consigue romper en muchos aspectos con los clichés de *Castlevania*. Shanoa es una heroína interesante, en buena medida gracias a su capacidad de absorber glifos que mejoran sus habilidades de combate. Es uno de los juegos más caros de DS ya que se realizó una tirada corta. Un cartucho puede costarte alrededor de 30€ (por comparar: *Dawn of Sorrow* o *Portrait of Ruin*, completos, pueden costar 40 euros), pero no encontrarás una versión europea completa por menos de 70€. La estadounidense cuesta menos y la japonesa la puedes encontrar por unos 100€. En este último caso debes tener en cuenta que el juego tiene mucho texto.

TE COSTARÁ +70€ (EUROPA)


TE COSTARÁ +45€ (USA)
TE COSTARÁ +95€ (JAP)

» [DS] Shanoa se enfrenta a un montón de enemigos muy macabros en su primera aventura.



» [DS] Los glifos son un magnífico añadido a la franquicia, y amplían muy bien los ataques de Shanoa.

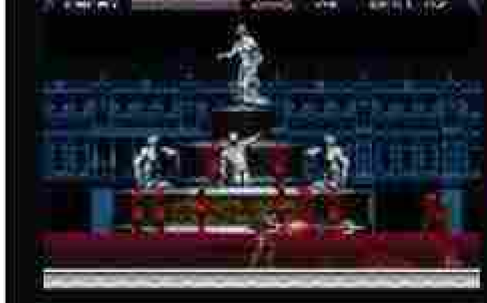
¿QUIÉN NECESITA UNA CONSOLA DE NINTENDO?

CASTLEVANIA: THE NEW GENERATION

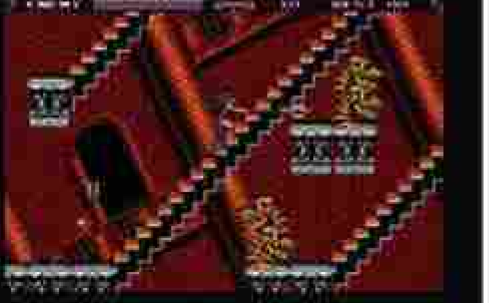
TE COSTARÁ +525€ (JAP)

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1994

■ Empecemos por las malas noticias: la incorporación de *Castlevania: The Next Generation* entre los juegos de Mega Drive Mini no ha servido para reducir el precio de los cartuchos originales. Vale la pena jugarlo, ya que el único *Castlevania* de Mega Drive es una joya gracias a sus combates frente a jefes ingeniosos, unos espectaculares efectos visuales que ponen a prueba el *hardware* y una banda sonora más que decente. La posibilidad de jugar con dos personajes distintos (Eric Lecarde y John Morris) alarga la vida del juego y es posible que la pelea final con Drácula supere a la de *Super Castlevania IV*. Por desgracia, esta versión es tan deseada como cara. Un cartucho PAL se vende por unos 35€ y la versión completa cuesta entre 80€ y 170€. La versión completa de EE.UU., titulada *Castlevania: Bloodlines*, ronda los 105€ y la japonesa (busca *Vampire Killer*) oscila nada más y nada menos que ¡entre los 527€ y los 780€!



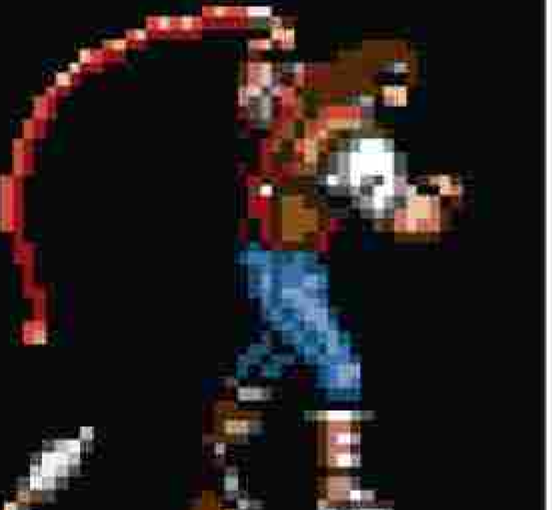
» [Mega Drive] Nos encanta Eric y de lo útil que es a veces su salto con la lanza.



» [Mega Drive] No es un *Castlevania* si no tienes que escalar una torre.

COMPAÑEROS DE ARMAS

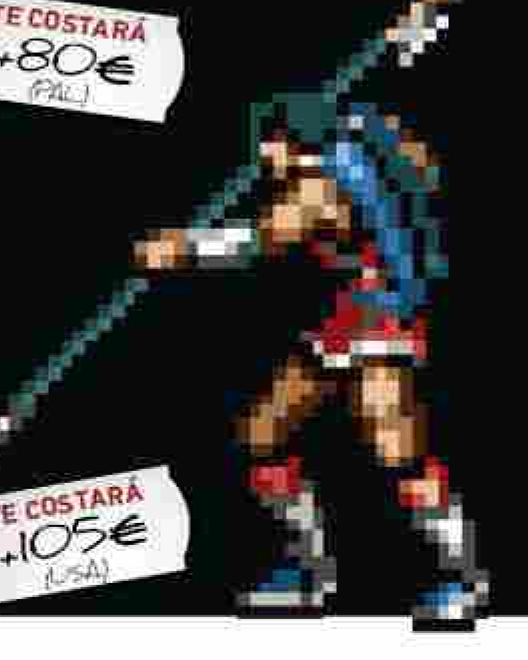
Estos son los dos héroes de la siguiente generación



JOHN MORRIS

A pesar de su apellido, John Morris es descendiente directo de Belmont. Es un poco conservador cuando se trata de cazar vampiros y prefiere utilizar el tradicional látigo para mandarlos de vuelta al infierno. Se balancea por los techos usando el látigo, lo que significa que puede tomar un camino diferente al de Eric en algunas fases del juego.

TE COSTARÁ +80€ (PAL)



ERIC LECARDE

Este intrépido explorador, nacido en Segovia, conoce a John desde que eran niños, así que se lanza con entusiasmo a acompañar a su amigo en una misión muy peligrosa. A diferencia de John, Eric prefiere la lanza Alcarde, un arma que tiene un gran alcance. No se balancea por los techos como John pero sí sale ileso de muchos peligros cuando usa su lanza a modo de pértiga.

TE COSTARÁ +105€ (USA)

¡TRUCOS DE COLECCIONISTA!

Ojo con las copias piratas

Los *Castlevania* son tan caros que son una tentación para los piratas. Si ves una oferta demasiado buena para ser cierta, probablemente sea una repro.

Nombres distintos

Si buscas juegos japoneses, busca por *Akumajou Dracula*. *Vampire Killer* también sirve para obtener resultados en algunos juegos.

No te limites a eBay

En los grupos de Facebook y los foros se pueden conseguir juegos raros. Las subastas de Yahoo en Japón sirven para conseguir juegos japoneses raros.

¿Cartucho o juego completo?

Puedes ahorrarte una fortuna en los *Castlevania* si te compras solo el cartucho, sin caja ni instrucciones. Asegúrate de que no se trata de una reproducción.

MACABRO MODO 7

SUPER CASTLEVANIA IV

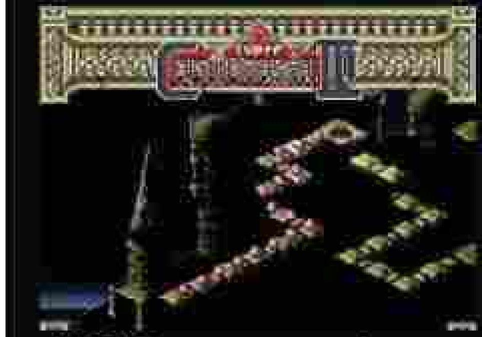
TE COSTARÁ +105€ (PAL)

TE COSTARÁ +60€ (USA)

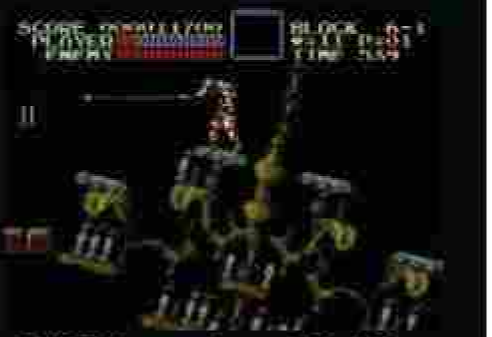
DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1991

TE COSTARÁ +40€ (JAP)

Para muchos, uno de los mejores juegos tradicionales de *Castlevania* y es fácil entender por qué. Es cierto que se trata de un reboot del primer juego de la saga, pero nadie lo diría tras ver en acción algunos efectos de Modo 7 realmente espectaculares, un variado catálogo de jefes y una banda sonora sensacional, que muchos consideran incluso la mejor de la franquicia, con melodías impresionantes. *Super Castlevania IV* llega con las barreras idiomáticas habituales de los juegos de esa época, así que hay que pensar si coger la versión japonesa, sobre todo por el atractivo diseño de la caja. Los cartuchos sueltos se encuentran a partir de 12€ y las copias completas se venden entre 40€ y 70€. La versión PAL no optimizada es una buena opción, con un precio de entre 35€ y 60€. Las copias en caja oscilan entre los 40€ y los 155€, por lo que 105€ parece un precio aceptable. Si no te importa tener la versión de EE.UU., pagarás unos 30€ por el cartucho y 60€ por el lote completo: caja, cartucho e instrucciones.



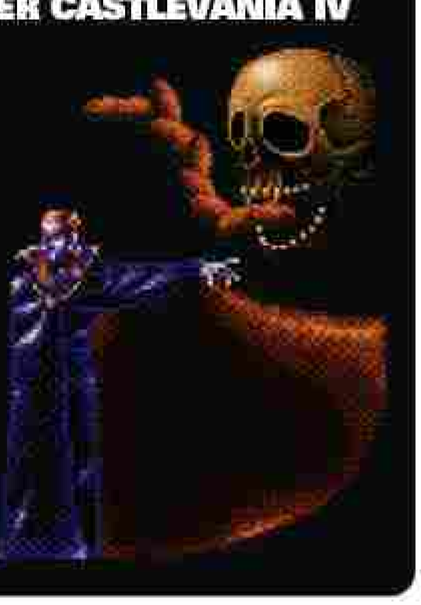
[SNES] El mapa es una monada y te muestra hasta dónde has llegado.



[SNES] Algunos efectos de Modo 7 nos dejaron boquiabiertos en su día.

¿POR QUÉ LOS JEFES DE SUPER CASTLEVANIA IV ERAN TAN BUENOS?

La serie Castlevania siempre ha ofrecido unos combates soberbios contra jefes finales, pero los de *Super Castlevania IV* son legendarios. Simon Belmont se enfrenta en su tour hacia el castillo de Drácula a todo un catálogo de seres a cuál más exótico y la potencia de la consola de 16 bits de Nintendo logró que el impacto de cada enfrentamiento contra un jefe fuera más fuerte que el anterior. Luchas contra todo, desde una calavera con una lengua asquerosa salida de la peor de las pesadillas hasta un gólem que, gracias al Modo 7, se encoge cuando lo golpeas con el látigo, sin olvidar al señor oscuro del final del juego.



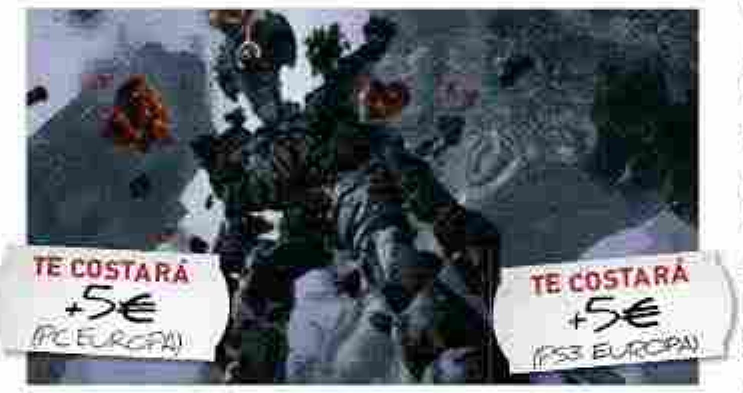
HORROR GÓTICO MADE IN SPAIN

CASTLEVANIA: LORDS OF SHADOW

TE COSTARÁ +5€ (XBOX 360 EUR)

DESARROLLADOR: MERCURYSTEAM
LANZAMIENTO: 2010

Hay muchas cosas para disfrutar en este juego Made in Spain que reinició la serie, incluyendo algunos guiños muy majos a la historia de la franquicia. El elenco de voces cuenta con actores de la talla de Robert Carlyle y Patrick Stewart, algunos duelos contra jefes son impresionantes y el sólido sistema de combate permite numerosos movimientos. De momento no hay mucho interés en hacerse con este título, así que hacerte con un *Lords of Shadow* no te dejará en la quiebra. Puedes encontrar las versiones de PC, Xbox 360 o de PS3 por unos cinco euros. La edición limitada coleccionista, que venía con una máscara, es algo más cara, unos 30€ la versión de PS3 y 50€ la de Xbox 360.



TE COSTARÁ +5€ (PC EUROPA)

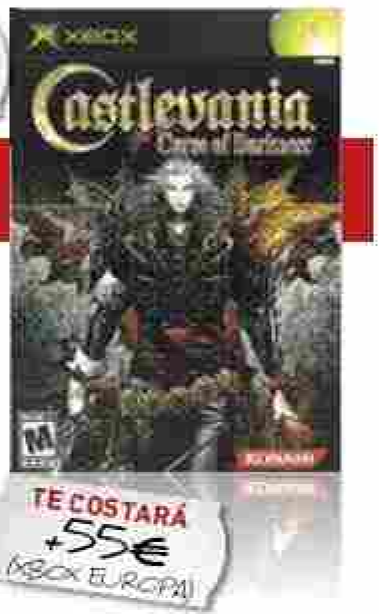
TE COSTARÁ +5€ (PS3 EUROPA)

[PC] Recomendamos jugar a la versión de PC, ya que está excepcionalmente bien optimizada.

¿SE ROMPE LA MALDICIÓN DE LAS 3D?

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

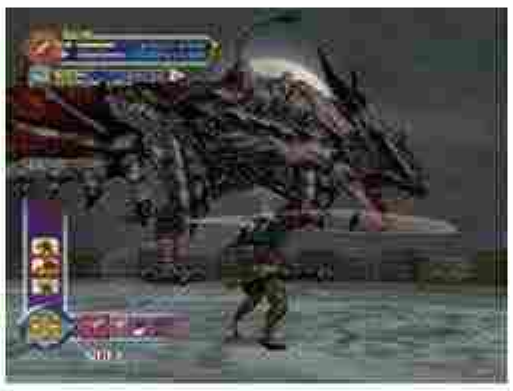
TE COSTARÁ +10€ (XBOX USA)



TE COSTARÁ +55€ (XBOX EUROPA)

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2005

Curse of Darkness fue una buena incursión en las 3D y se diferencia de los juegos anteriores en 3D en que el protagonista, Hector, tiene acceso a una gran variedad de armas. También le ayudan algunos demonios inocentes que se podían mejorar y evolucionar. A la hora de comprar *Curse of Darkness* el precio varía en función de la versión que quieras comprar. Es más fácil encontrar una versión de PS2 que de Xbox; por tanto el precio oscila alrededor de los 35€, las versiones de EE.UU. y Japón son aún más baratas, y cuestan en torno a los 25€. Respecto a la versión Xbox, el precio baja si tienes una consola que reproduzca discos estadounidenses. Puedes encontrar la versión de EE.UU. por unos 10/15€. Si solo puedes usar una versión PAL, es más difícil de encontrar, porque se produjeron menos copias; oscila entre 55€ y 85€. En Japón no recibieron la versión de Xbox.



[Xbox] Los combates contra jefes son torpes, pero mejores que los de los juegos 3D de N64.

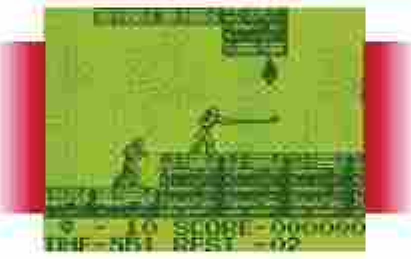
MÁS OPCIONES

CASTLEVANIA

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1986
TE COSTARÁ:
70+ (USA) **+105 CART** (JAP) **+100** (EU)

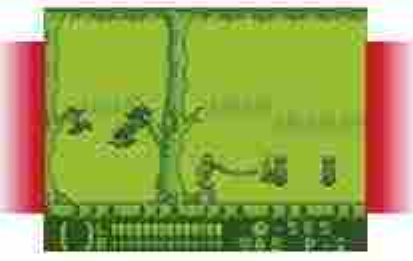
CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1987
TE COSTARÁ:
+65 (USA) **+115** (JAP) **+40** (EUR)



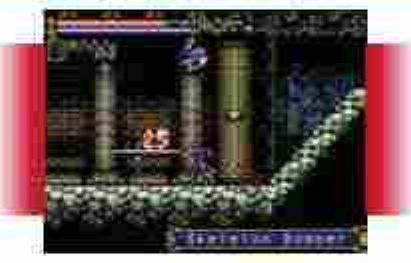
CASTLEVANIA II: BELMONT'S REVENGE

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1991
TE COSTARÁ:
+105 (USA) **+50** (JAP) **+170** (EUR)



CASTLEVANIA LEGENDS

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1997
TE COSTARÁ:
+185 (USA) **+120** (JAPAN) **+295** (EUR)



CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2001
TE COSTARÁ:
+40 (USA) **+70** (JAP) **+20** (EUR)

UNA REVISIÓN DEL ORIGINAL

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

TE COSTARÁ +150€ (USA)

TE COSTARÁ +90€ (PAL)

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1999

■ Si quieres un *Castlevania* barato para la N64, recurre al original de 1999, pero si puedes estirar un poco más tu presupuesto vete a por *Legacy*. No solo funciona como precuela del primer juego de N64, centrándose en los nuevos personajes Cornell y Henry, sino que también permite rejugar las aventuras de Carrie y Reinhardt, e incorpora mejoras audiovisuales, rediseño de niveles y otros detallitos extra. Esta versión también elimina muchos de los problemas del original. Los precios de *Legacy* fluctúan bastante: la versión japonesa tiene algunos problemas con el idioma, pero es la más barata, un juego completo son unos 50€. La alternativa PAL no optimizada son unos 35€ el cartucho y unos 90€ el juego completo. La versión americana es más cara: las copias completas se venden a 150€ pero pueden llegar a costar unos 285€.

TE COSTARÁ +50€ (JAP)

» [N64] Cornell estaba bastante atareado. Por suerte, es todo un luchador.

UN JUEGO CON ALMA

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW

TE COSTARÁ +70€ (EUROPA)

TE COSTARÁ +45€ (USA)

DESRROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2003

■ Merece la pena hacerse con todos los juegos de *Castlevania* en GBA, pero nuestro favorito es el último que salió. Se parece en algunos aspectos a *Symphony Of The Night;* el personaje tiene un sistema de subida de nivel y el Tactical Souls System (TSS) que absorbe las almas de los enemigos para mejorar sus propios poderes. Este clásico de GBA no es precisamente barato: un cartucho de la versión europea cuesta unos 40€. Completo es más caro aún, entre 70 y 160€. Aunque la versión japonesa no se vendió demasiado en su día, es relativamente fácil encontrarla por unos 80€. La versión americana tiene un precio similar. Alternativamente puedes comprar el pack doble europeo, con *Harmony Of Dissonance,* por entre 45 y 95 euros.

TE COSTARÁ +80€ (JAP)

» [GBA] Soma tiene acceso a una amplia gama de habilidades.

PARA HINCARLE EL COLMILLO

CASTLEVANIA: RONDO OF BLOOD

TE COSTARÁ +170€ (JAP)

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 1993

■ Aunque es fácil encontrarlo en PS4 como parte del *Castlevania Requiem*, el lanzamiento original aún tiene un precio bastante elevado en las webs de pujas online. Si tienes una PC Engine y su unidad CD-ROM merece cada euro que inviertas en su compra. Es una auténtica maravilla, con rutas alternativas, intros de estética anime y una gloriosa banda sonora. Si tienes suerte es posible que puedas encontrar una copia por unos 80€, pero lo más probable es que te pidan unos 170€. Ojo con las versiones más baratas que pululan por eBay: es probable que sean reproducciones de PCEWorks. Si estás deseando probar el juego pero no tienes acceso a una PC Engine puedes recurrir a la versión de PS4 antes mencionada por 20€ (por desgracia, solo en digital). Su primo de SNES está muy sobrevalorado y cuesta en formato PAL entre 345 y 575€, mientras que la entrega japonesa se sitúa en los 105€.

» [PC Engine CD] La música de este *Castlevania* es sencillamente magistral.

TAMBIÉN PUEDES PROBAR...

Otra versión de Rondo que hay que tener en cuenta

Si siempre has querido jugar *Rondo Of Blood* de manera portátil te recomendamos que pruebes *Castlevania: The Dracula X Chronicles*. Este exclusivo de PSP es un *remake* en 2.5 de *Rondo Of Blood* y también incluye el original y *Symphony Of The Night*. La versión estadounidense parte de un precio de 25 o 30 € mientras que la versión europea se puede comprar desde 35€. La versión japonesa es la más cara y suele encontrarse por más de 45€.

CASTLEVANIA CHRONICLES

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2001
TE COSTARÁ:
105 (USA) **+30** (JAP) **+65** (EUR)

CASTLEVANIA: HARMONY OF DISSONANCE

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2002
TE COSTARÁ:
+65 (USA) **+80** (JAP) **+45** (EUR)

CASTLEVANIA: DAWN OF SORROW

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2005
TE COSTARÁ:
+25 (USA) **+25** (JAP) **+30**(EUR)

CASTLEVANIA: PORTRAIT OF RUIN

DESARROLLADOR: KONAMI
LANZAMIENTO: 2006
TE COSTARÁ:
+15 (USA) **+60** (JAP) **+40** (EUR)

CASTLEVANIA: JUDGEMENT

DESARROLLADOR: EIGHTING
LANZAMIENTO: 2008
TE COSTARÁ:
+5 (USA) **+10** (JAP) **+10** (EUR)

PANTALLA FINAL

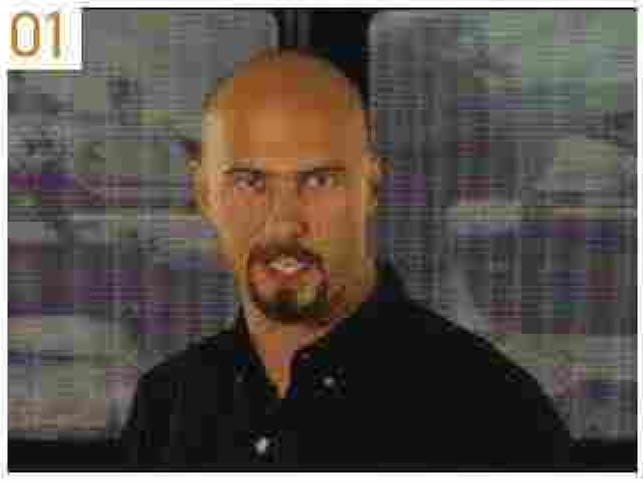
by neon
Ne

COMMAND & CONQUER: EL FINAL DE NOD

COMMAND & CONQUER

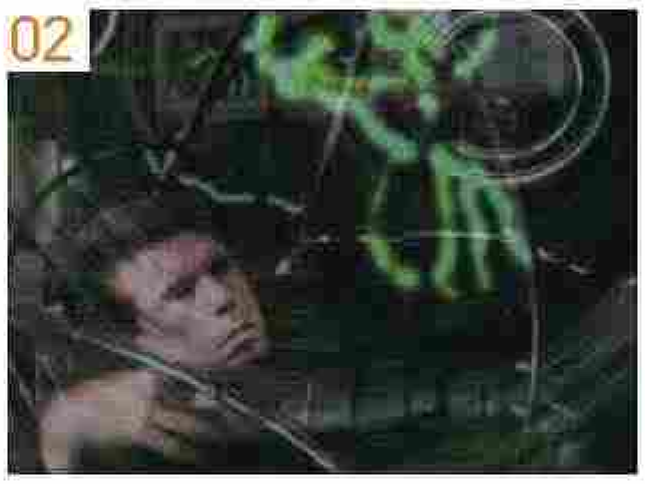
» A la GDI le gusta etiquetar a la Hermandad de Nod como un grupo terrorista. Pero para los que estamos dentro, es una hermandad de amor. El profeta Kane ha llevado a la humanidad desde las cuevas hasta la cima de la civilización, y en nuestro camino a la ascensión se preocupa de las necesidades y deseos de sus fieles. ¿De qué manera? Aquí tienes un ejemplo...

01



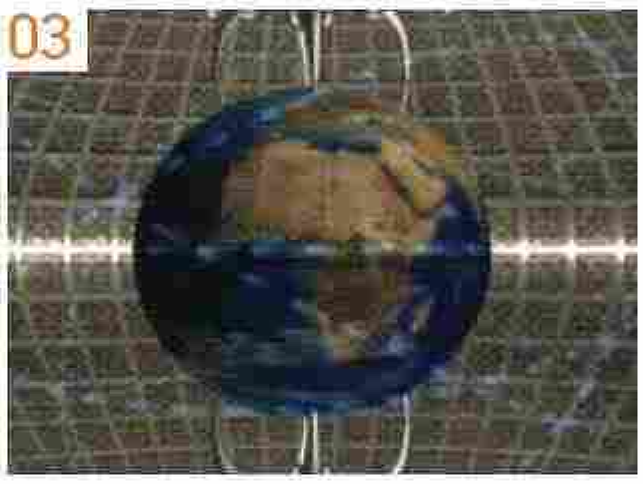
» ¡Felicidades! Has hecho un gran trabajo y Kane te felicita. Dentro de unos momentos, la Hermandad de Nod habrá logrado la victoria sobre la corrupta GDI, y ha sido tu pericia estratégica la que lo ha hecho posible. Bravo.

02



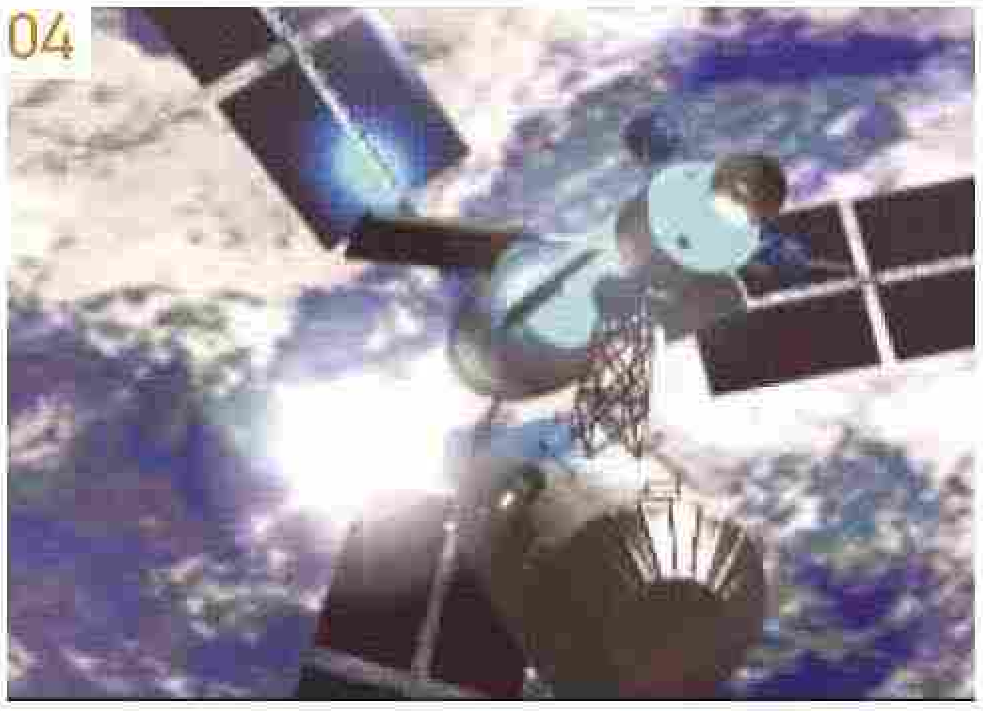
» ¿Cómo demostrará Kane su supremacía? Bueno, va a utilizar a un puñado de hackers para tomar el control de algo realmente chulo. Ignora el hecho de que parezca una peli de Serie B de los 90 y disfruta del momento.

03



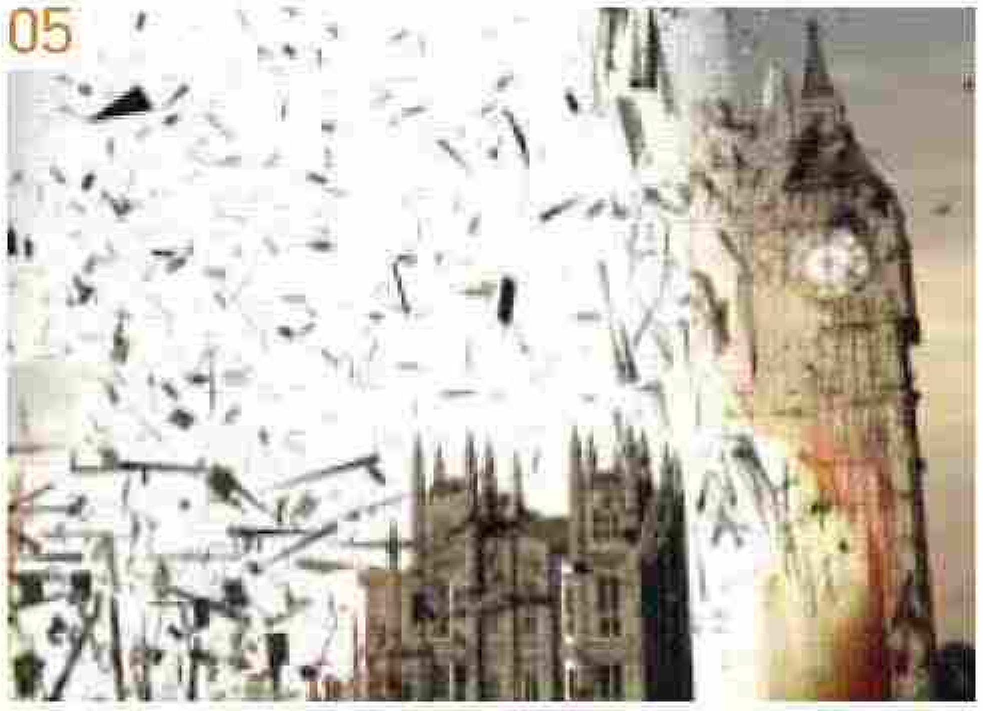
» Los hackers están dentro. Para mostrarte su gratitud, Kane pone el mundo en tus manos. O más concretamente te da la oportunidad de hacer trizas un punto concreto, como la Torre Eiffel o la Casa Blanca.

04



» Tienes tu propio objetivo en mente. De hecho, sabías qué hacer llegado este momento, desde hace mucho tiempo. La orden es enviada y, en plena órbita, el cañón de iones hackeado comienza a zumbar con el enorme flujo de energía. Te preparas para presenciar el inminente impacto...

05



» ¡Boom! Un rayo de partículas destruye el Palacio de Westminster, haciendo que los fragmentos del Big Ben abonen las calles de Londres. Miras el caos y la destrucción con silenciosa satisfacción, porque el GDI te etiquetó como una amenaza. Al final va a resultar que tenían razón y todo.

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Bruno Sol**

Colaboradores John Tones, Marcos García, Sara Borondo, Atila Merino, Ricardo Suárez, Marçal Mora,
Jesús Martínez del Vas, Marina Amores, José Manuel Fernández, Jesús Relinque, David Alonso, Lázaro Fernández.

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Director Financiero y de Recursos Humanos **Héctor Miralles Soler**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Juegos **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa, Valle Santos Sanchis**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES
Nuria Gallego

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES
Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA
Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011

Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que nos faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Santiago de Compostela 94, 2ª. 28035 Madrid.

Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited. ©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com

NINTENDO SWITCH

Nintendo

Welcome to Animal Crossing New Horizons

Múdate a una isla desierta en tu nueva vida

© 2020 Nintendo.

3 www.pegi.info

«Ponemos *la pata en el fuego* porque va a volver locos a todos los fans»

«Estamos juntando días de vacaciones para volver cuanto antes»

«Nos ha cautivado poder modificar la orografía del terreno a nuestro antojo»

@AC_Canela

HOBBYCONSOLAS